YELLOW KID

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

NÚMERO 4

3,60 €

THORGAL

MORRISON Y LA JLA

LA MUJER EN EL TEBEO ESPAÑOL

ISSN 1578-4592

GIGAMESH

GIGAMESH

vicio y subcultura

"En costas extrañas me hizo recordar por qué me apasioné a la lectura originalmente."

Orson Scott Card

"Ha demostrado que es uno de los mejores estilistas, uno de los creadores más imaginativos y uno de los narradores más vigorosos."

Nick Gevers

"Muerte de la luz cala especialmente en el lector hasta el punto de que su solo recuerdo provoca que se erice el vello de los brazos"

J. Antón, *El País*

"Atención con Steven Brust. Es bueno, se mueve deprisa y te sorprende"

Roger Zelazny

"Esperemos que represente el primer paso hacia la consecución de una SF nacional de la que todos nos podamos sentir orgullosos."

Cimoc

"El regreso triunfal de Martin a la fantasía de más alta calidad... con personajes desarrollados con maestría, prosa hábil y pura obstinación."

Publishers Weekly

STALKER

La actualidad de la televisión y el cine fantásticos examinada a fondo por un nutrido equipo de especialistas. Reflexión y análisis sobre los estrenos y las cinematografías más destacadas del género.

YELLOW KID

La revista definitiva sobre el mundo del cómic. Ensayos que analizan todos los aspectos que rodean la historieta, estudios sobre los autores más importantes y análisis de las obras más influyentes.

Rda. San Pedro, 53 08010 Barcelona **www.gigamesh.com**

YELLOW KID nº 4

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: jbabylon5 - CRG

Edita: Alejo Cuervo

Coordinador: Rafael Marín

Colaboran en este número: Manuel Bartual, Jesús Cuadrado y Colectivo de Comunicación Nutria, Rodolfo Martínez, Ángel Olivera, José Miguel Pallarés, Jesús Jiménez Varea y Jesús Yugo

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores.
Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada: © 2002. Rosinski

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales recibidos.

Todos los envíos deben hacerse a: Revista *Yellow Kid*. Ediciones Gigamesh. C/. Ausiàs March, 26, desp. 44. 08010 Barcelona. e-mail y publicidad: juanma@gigamesh.com www.gigamesh.com

Fotomecánica: Pacmer, S.A. C/. Alcolea 106. 08014 Barcelona.

Imprime: Aleu S.A. C/. Llull 48. 08005 Barcelona.

Distribuye: SD Distribuciones, S.L. C/. Tánger, 76. 08018 Barcelona. Tel. 93 300 10 22. Fax 93 300 73 01

D.L.: B-41354-2001
ISSN: 1578-4592

Jesús Jiménez Varea — 2 — **Tiras negras: El género negro en las series de prensa estadounidenses**

Rafael Marín — 21 — **Los cómics en España: Un piloto guía en el camino**

Ángel Olivera — 24 — ***Thorgal*: El Hijo de las Estrellas**

José Miguel Pallarés — 42 — ***El gran poder del Chninkel***

Jesús Cuadrado y Colectivo de Comunicación Nutria — 47 — **Mujeres y mujercitas: Las sombras de lo feminal en los tebeos españoles**

Rodolfo Martínez — 58 — **Morrison y la *JLA*: Hijos del reino**

Hogan's Alley

Alguien me dijo una vez, en una de esas frases lapidarias improvisadas pero veraces, que los cómics se suelen comprar por la atracción de los dibujos pero después se recuerdan por la calidad de las historias. Sin duda es cierto, y a la pléyade de dibujantes de primera fila que todos hemos admirado desde que nos entró el gusanillo de este medio hemos aprendido a sumar, en buena hora, la labor muchas veces relegada a lo secundario de los guionistas. En *Yellow Kid*, quizá por deformación profesional y/o incapacidad artística manual de quien coordina, tenemos claro que la calidad de una historieta depende insoslayablemente de la historia que cuenta, de ahí que hayamos dedicado ya sendos estudios a guionistas capitales como Jean-Michel Charlier, Alejandro Jodorowski, Héctor Germán Oesterhled, Neil Gaiman o, en este número, al inconmensurable y genial Van Hamme, posiblemente el guionista europeo contemporáneo más popular y versátil.

Que un escritor de tebeos (y, naturalmente, de otras cosas) logre colocar sistemáticamente sus álbumes en los números uno de venta de *libros* en Francia, que las apariciones de *XIII*, *Thorgal* o *Largo Winch* se anuncien por todas partes en el país galo, desde los estancos a las marquesinas de los autobuses, demuestra que cuando un cómic está bien hecho, cuando no toma como referente los convencionalismos del propio medio sino la vida, y es capaz de contar con el suficiente respaldo cultural entre la población, no tiene por qué ser el subproducto al que, en América y en España, hemos condenado a la historieta.

La profesionalidad de Van Hamme, su maestría al tocar diversos palos narrativos, los muchos e interesantes personajes que desarrolla desde hace años lo convierten no sólo en el heredero indiscutible de Jean-Michel Charlier (un Charlier puesto al día y, en muchos puntos, mejorado) sino que también hacen de él un referente inevitable a la hora de considerar cuál debe ser no ya el futuro, sino el presente de la historieta en el mundo.

Rafael Marín

TIRAS NEGRAS: EL GÉNERO NEGRO EN LAS SERIES DE PRENSA ESTADOUNIDENSES

Jesús Jiménez Varea

Metralletas y persecuciones, la Prohibición, jazz, *héroes muy recios,* femmes fatales *y crueles hampones deformes que, a veces, fueron la caricatura de sí mismos. Todos los temas recurrentes del género negro tuvieron y aún tienen su perfecta plasmación en el medio de la historieta, donde alternan sin ningún tipo de complejos nombres de escritores reconocidos como Dashiell Hammett, Mickey Spillane o Max Allan Collins con los de artistas de primera línea como Alex Raymond, Alfred Andriola o Elliot Gould.*

Intento de estupro y allanamiento de morada en *Don Juan,* exploración infantil y estafa en *El Lazarillo de Tormes,* escándalo público y vandalismo en *Don Quijote,* conspiración y magnicidio en *Fuenteovejuna,* secuestro en *La vida es sueño...* ¿Estuvo nuestro Siglo de Oro plagado de relatos de temática criminal? Pues sí y no. Si la existencia de un acto delictivo bastase para incluir una narración dentro del género negro, la mayoría de las historias conocidas tendrían cabida en él. Y algo parecido ocurriría si el interés sentimental entre dos personajes automáticamente diese entrada a una historia en el género romántico.

Por más crímenes que se muestren en sus viñetas, a fuerza de sentido común, sabemos que ni *Flash Gordon* ni *Príncipe Valiente* son series de género negro, mientras que sí lo son *Dick Tracy* o *Rip Kirby*. Pero, ¿qué hay de *The Phantom* o *The Lone Ranger?* No debe ser el protagonismo de un luchador contra el crimen lo que garantice esta clasificación, pues, de serlo, estaríamos abriendo las puertas a la miríada de superhéroes de los *comic-books* y los más contados que han tenido series de prensa.

He empleado el siguiente criterio para otorgar a una serie la pertenencia al género que nos ocupa:

– que se centre en las actividades de un detective privado o un agente de la ley;

– que narre las actividades de delincuentes profesionales;

– que se ocupe de crímenes puntuales cometidos por delincuentes no profesionales.

Excepto en el tercer caso, he exigido además que el tratamiento fuera realista dentro de las claves estilísticas del autor y que la ambientación de la serie fuese predominantemente urbana.

Estos requisitos me han parecido necesarios para limitar un campo de estudio abordable a la par que coherente con la intención principal de los propios historietistas, que, al crear estos productos de consumo popular, solían atenerse a géneros preestablecidos por otros medios con el fin de apelar a públicos ya creados.

CRÍMENES DE RISA

Dick Tracy es la serie que marcó el inicio de la explotación de las historias de detectives, policías y delincuentes en las historietas de prensa. Antes de Dick Tracy, las series que habían empleado a agentes de la ley o detectives tenían predominantemente carácter humorístico.

¿LA SECRETARIA, EL ABOGADO Y EL CRIADO DICEN QUE STARLOCK NO TIENE HIJOS
¿PERO EL CRIADO LO ESTROPEÓ TODO... YO PIDE QUE QUERÍA UNA FOTO DE TODA LA FAMILIA... NO DE NIÑOS
¿POR QUÉ LO DIJO ÉL CON ESE AIRE DE LECCIÓN APRENDIDA?
ESTA NOCHE ALLANAREMOS LA MANSIÓN.
ESA NOCHE...
¿PARA QUÉ MILLONARIOS TIENEN POBRES CERRADURAS?
¡NO TE HAGAS EL TECNICO! BUSCAMOS PRUEBAS SOBRE SHAWN MALONE
¿VETE ARRIBA... Y SOBRE TODO NO HAGAS RUIDO?
SERÉ UN FANTASMA SILENCIOSO

Rip Kirby, una de las tiras clásicas del género negro en la prensa estadounidense

Tal es el caso de *Clarence the Cop*, realizada por C.W. Kahles para la Press Publishing Company de Joseph Pulitzer entre finales de 1900 y la primavera de 1909, con una interrupción entre mediados de 1904 y principios de 1907 debido al descontento de varios departamentos de policía con la imagen ridícula que ofrecía la serie de un agente de la ley.[1] A pesar de esta censura, la serie dio lugar a tres películas mudas entre 1903 y 1905, y bien pudo influir en los posteriores cortos de los Keystone Cops, de Mack Sennett.

Entre otras series humorísticas como *Alex the Cop*, de Eddie Esks, y *Mr. Wiseguy the Detective*, de Hugh Doyle, de las que tengo poca información, destacan las parodias de Sherlock Holmes.[2] La más notable de ellas fue *Sherlocko the Monk*, de Gus Mager, dentro de la serie protagonizada por monos humanizados que, a falta de un nombre oficial estable, se suele conocer como *The Monk Family* o *Mager's Monks*. Aunque la serie contaba ya con seis años en el momento de aparecer Sherlocko y su ayudante Watso en diciembre de 1910, los recién llegados se hicieron con el papel estelar hasta su interrupción el 23 de febrero de 1913, debida al descontento de Mager con el formato de tira[3] adoptado en febrero de 1912[4] y, según Bill Blackbeard, a la negativa del sindicato de Hearst a darle un lugar en la sección dominical.[5] Mager aceptó la oferta del *New York World* de Pulitzer para continuar allí la serie, aunque la amenaza de demanda por los representantes estadounidenses de Arthur Conan Doyle obligó a cambiar el nombre del personaje y de la serie a *Hawkshaw the Detective*.[6] La nueva serie, cuyos personajes habían perdido los rasgos simiescos, comenzó en la primera página de la sección dominical, a color, del *New York World* en febrero de 1913 y duró hasta agosto de 1922. Quizá pensando que estaba libre de las amenazas legales de los representantes de Doyle, Mager recuperó el título Sherlocko entre octubre de 1924 y marzo de 1925 en una serie distribuida por el propio Mager y que debió su corta vida a que, efectivamente, fue acusado de violación de los derechos del personaje Sherlock Holmes. La última etapa de Mager con sus parodias detectivescas fue la nueva serie de *Hawkshaw the Detective* que realizó a partir del 13 de diciembre de 1931 para United Features[7] como complemento en la franja superior de *Captain and the Kids*, de Rudolph Dirks.

[1] Maurice Horn (rec.), *100 Years of American Newspaper Comics: an Illustrated Encyclopedia*, pág. 86. Gramercy Books, Nueva York, 1996.

[2] Probablemente la primera fue *Paddlock Bones*, una corta serie realizada por H.A. McGill para Hearst (William Blackbeard y Martin Williams, *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, pág. 52. Smithsonian Institution Press, Washington, 1977).

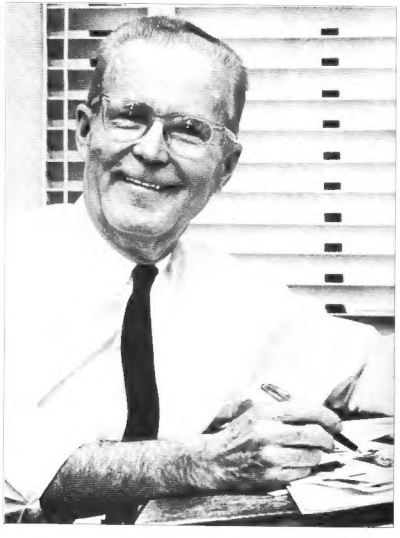
[3] Maurice Horn (rec.), op. cit., págs. 206-207.

[4] Anteriormente empleaba seis viñetas distribuidas en dos columnas y tres filas.

[5] Maurice Horn (rec.), *The World Encyclopedia of Comics*, pág. 505. Chelsea House Publishers, Filadelfia, 1999.

[6] Nombre del detective de la obra de teatro *The Ticket-of-Leave Man*, escrita por Tom Taylor en 1863 y cuyos derechos ya habían prescrito.

[7] Mager fue sustituido por Bernard Dibble entre mayo de 1932 y diciembre de 1933.


Chester Gould

Como ya se ha dicho, desde 1931, Dick Tracy abrió el camino a un tratamiento dramático de policías y detectives, pero no han faltado tratamientos humorísticos de los mismos posteriormente. *Pottsy* fue una serie de páginas dominicales hechas por Jay Irving para el sindicato Tribune-News entre los meses de julio de 1955 y 1970 sobre las amables vivencias de un rollizo policía de uniforme.

Aún más reciente es el último personaje inspirado en Sherlock Holmes, Slylock Fox, un zorro detective que en la pasada década se convirtió en el personaje más popular de *Comics for Kids* iniciada por Bob Weber, Jr. para King Features en 1986. En realidad no se trata de una serie de historietas, sino de una pequeña sección de pasatiempos infantiles entre los que se halla el planteamiento de un «misterio» por parte de Slylock Fox.

Sin embargo, el tono humorístico no ha sido el que ha predominado en el tratamiento de las historias de policías y detectives en la prensa estadounidense. Junto a parodias como *Sherlocko* y *Hawkshaw*, la figura del detective emergía ocasionalmente como secundario en otras series de los años veinte. Al mismo tiempo, la ficción popular y la realidad norteamericana pavimentaban el camino para la próxima llegada del detective más famoso de la historieta.

EL AFILADO PERFIL DE DICK TRACY

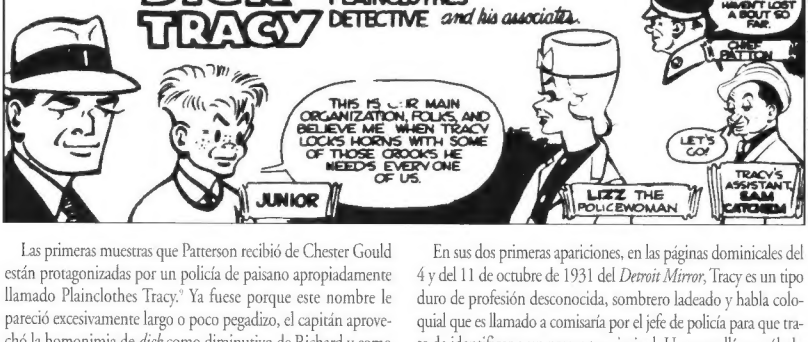
En 1930 comenzó la que podría ser primera serie de la prensa estadounidense dedicada exclusivamente a las aventuras de un detective sin tono paródico. Se trataba de *Sherlock Holmes*, de Bell Syndicate, una adaptación en tiras diarias de *The Memoirs of Sherlock Holmes* consistente en fragmentos escogidos de estos relatos de Arthur Conan Doyle situados al pie de viñetas ilustradas por Leo O'Mealia. Al año siguiente y para el mismo sindicato, O'Mealia se encargaría de adaptar los relatos de Sax Rohmer en la serie *Fu Manchu*, más cercana a la aventura e incluso al terror que al género negro por más que el enemigo jurado del malvado doctor oriental, Sir Denis Nayland Smith, sea un antiguo inspector de Scotland Yard.

Por aquella época, un infatigable dibujante llamado Chester Gould seguía proponiendo, sin éxito, series al Chicago Tribune-New York News Syndicate, hasta que en verano de 1931 fue capaz de romper la dinámica de los últimos diez años al lograr interesar a su presidente, el capitán Joseph Medill Patterson, en las aventuras de Plainclothes Tracy.

Al estudiar la génesis de Dick Tracy hay que atender, no sólo a su creador reconocido, Chester Gould, sino también a la figura del mencionado capitán Patterson. Si bien Gould y sus no pocos ayudantes condujeron la serie en trayectoria ascendente durante décadas, el visto bueno, las aportaciones iniciales y los diversos consejos de Patterson fueron fundamentales.

Para empezar habría que preguntarse por qué, tras haber rechazado más de sesenta proyectos enviados por Gould a lo largo de toda una década, Patterson decidió dar alas en el verano de 1931 a una serie de policías y gángsters dibujada por Gould con su estilo habitual, carente de virtuosismos y aún muy alejado de la estética que haría famosa *Dick Tracy*. Probablemente, Patterson intuyó un clima propicio para una serie así ya que el gangsterismo acaparaba la atención del público angustiado por la Depresión tanto en las páginas de los periódicos como en las de las revistas *pulp*. Además, durante 1930 y la primera mitad de 1931, se habían estrenado largometrajes tan importantes para el género como *Hampa dorada* (*Little Caesar*), *Las calles de la ciudad* (*City Streets*) y *El enemigo público* (*The Public Enemy*), y el presidente del sindicato Tribune-News consideraba los éxitos cinematográficos indicadores fiables de los gustos globales.[8]

[8] Ron Goulart, *The Adventurous Decade: Comic Strips in the Thirties*, págs.140-141. Arlington House Publishers, New Rochelle, 1975.


DICK TRACY
PLAINCLOTHES DETECTIVE and his associates.
THIS IS OUR MAIN ORGANIZATION, FOLKS, AND BELIEVE ME WHEN TRACY LOCKS HORNS WITH SOME OF THOSE CROOKS HE NEEDS EVERY ONE OF US.
JUNIOR
WE TACKLE ALL COMERS AND HAVEN'T LOST A BOUT SO FAR.
CHIEF PATTON
LET'S GO!
TRACY'S ASSISTANT, SAM CATCHEM
LIZZ THE POLICEWOMAN

Dick Tracy y sus colaboradores

Las primeras muestras que Patterson recibió de Chester Gould están protagonizadas por un policía de paisano apropiadamente llamado Plainclothes Tracy.[9] Ya fuese porque este nombre le pareció excesivamente largo o poco pegadizo, el capitán aprovechó la homonimia de *dick* como diminutivo de Richard y como expresión popular de «detective» para que el personaje fuera rebautizado con el más contundente de «Dick Tracy».[10]

No quedaron en eso los cambios, puesto que Patterson no quiso que el personaje fuese desde el principio parte del cuerpo de policía. Con esto intentaba probablemente que la serie de Gould captase el interés de unos lectores cuya simpatía no estaba en muchos casos con las fuerzas de seguridad de un sistema económico cuya quiebra los había empujado a los umbrales de la pobreza y, a menudo, más allá. Tales simpatías estaban a menudo con los atrevidos buscavidas, cuando no directamente con los delincuentes.[11] Naturalmente, una serie de prensa continuada, a diferencia de una película, no podía ofrecer a un criminal como personaje principal, ya que éste tendría que permanecer impune para proseguir sus actividades. Sí se podía, en cambio, ofrecer un héroe del lado de la ley cínico, independiente y tan duro como el peor de los gángsters tal como habían hecho diversos escritores de *pulp* al enfrentarse al mismo problema y solucionarlo con el moderno detective de lo que se conoce propiamente como novela negra. Gould siempre ha rechazado la idea de que este subgénero literario, y concretamente la obra de Dashiell Hammett, lo hubiese influido en absoluto a la hora de concebir a Dick Tracy. Sus influencias eran más bien las historias de detectives más clásicos escritas por Doyle y Poe, así como las abundantes noticias sobre gangsters de la época[12]. El propio Gould declaró que Patterson le había dado instrucciones para que comenzara con Tracy «como un joven común que se ha dedicado a la persecución de los matones que han asesinado al padre de la chica que ama; una vez consiga entregarlos a la justicia, conviértelo en un oficial de policía profesional».[13]

En sus dos primeras apariciones, en las páginas dominicales del 4 y del 11 de octubre de 1931 del *Detroit Mirror*, Tracy es un tipo duro de profesión desconocida, sombrero ladeado y habla coloquial que es llamado a comisaría por el jefe de policía para que trate de identificar a un presunto criminal. Una vez allí, no sólo lo desenmascara, puesto que el rufián se ha travestido, sino que en el estrecho espacio entre dos viñetas lo noquea a pesar de tratarse de un expúgil. El lunes 12 de noviembre comienza su serie diaria en el *Detroit Mirror* y el *New York Daily News*, y los acontecimientos que rápidamente conducen a su ingreso en la policía. En unas pocas tiras, Tracy se promete a su novia Tess Trueheart; a continuación, el padre de Tess es asesinado y ella secuestrada por unos ladrones mientras el novio yace inconsciente. Tal vez recordando su colaboración de los dos domingos previos, el jefe de policía le ofrece que se una a su grupo de policías de paisano para resolver el caso, oferta que Tracy acepta. Pero inmediatamente toma la decisión de infiltrarse en la banda responsable de los crímenes por su cuenta y riesgo. Toda esta iniciación responde al deseo expreso por parte del capitán Patterson de que el personaje tuviese una motivación que hiciese su actividad más coherente a los lectores.

9 «Plainclothes» se puede traducir como «de paisano», mientras que Tracy juega con el significado del sustantivo «*trace*», «rastro» o «indicio», en clara alusión al carácter de sabueso del personaje.

10 Años antes también había convencido a Harold Gray para cambiar no sólo el nombre, sino además el sexo de un huerfanito llamado Andy u Otto, según a qué fuente acudamos, y así presentó a la incombustible *Little Orphan Annie* en 1924 (Bruce Smith, "Harold Gray: A biographical sketch", en *The History of Little Orphan Annie*, págs. 8-9. Ballantine Books, Nueva York, 1982).

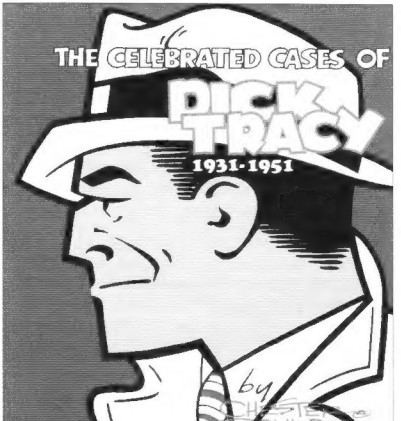
11 Atracadores como John Dilinger, Bonnie Parker y Clyde Barrow eran en estos años elevados a la categoría de héroes románticos por las clases descontentas, mientras jefes criminales como Al Capone parecían invulnerables, todo lo cual se reflejaba en el protagonismo otorgado a personajes análogos en narraciones literarias y cinematográficas.

12 Herb Galewitz, "Interview with Chester Gould" en *The Celebrated Cases of Dick Tracy*, págs. ix-x. The Wellfleet Press, Nueva Jersey, 1990.

13 Ellery Queen, "Introduction: The Importance of Being Earnest; or, The Survival of the Finest"en *The Celebrated Cases of Dick Tracy*, pág. xxv.

Ya fuese azar o intuición del astuto Patterson, el debut de la serie no podía haberse producido en mejor momento, ya que entre el 6 y el 24 de octubre de 1931 tuvo lugar el juicio contra Al Capone, la culminación del acoso ordenado en 1929 por el presidente Hoover y cuya faceta más espectacular fue encabezada por el joven Eliot Ness. La expectación despertada por Ness a partir de su anuncio en rueda de prensa de la calidad de «insobornables» o «intocables» de los hombres a su mando no debió de pasar desapercibida a Chester Gould. Así, tan pronto hubo cumplido con los deseos de Patterson, que sin duda le valieron una mejor acogida de los lectores, Tracy recibió su característica gabardina amarilla el 18 de noviembre de 1931, y poco después Gould retomó la línea argumental de las primeras muestras que había enviado a Patterson, al tiempo que el detective iba perdiendo su cinismo y llevaba el sombrero mejor colocado.

A principios de 1932, *Sherlock Holmes* y *Dick Tracy* sufrieron destinos dispares pues, al tiempo que la primera era cancelada, la segunda aumentaba su popularidad y el número de diarios en que aparecía. Por aquellas fechas, Dick Moores fue contratado por Gould como rotulista, colorista y realizador de los fondos. No es casual que la estética expresionista por la que es famosa la serie comenzara a cuajar por esa época, a medida que desaparecían las tramas manuales antes empleadas para lograr el efecto de tonos grises, los blancos y negros de la tira diaria se hacían más puros, los colores de la página dominical planos y primarios, y el aspecto de los personajes se volvía una representación de su carácter. El perfil



antes vulgar de Tracy se fue tornando anguloso, casi cortante, sus fosas nasales abiertas como las de un perro de caza, su ceño siempre fruncido y su boca en una mueca permanente. El dibujo no realista, procedente de la tradición humorística pero aplicado a temas no necesariamente cómicos, era una marca de la casa en el sindicato Tribune-News, que ya hacía gala de él en sus otras series más populares: *The Gumps* de Sidney Smith, *Gasoline Alley* de Frank King y *Little Orphan Annie* de Gray, por mencionar sólo unas pocas. En el caso de *Dick Tracy*, este estilo permitiría plasmar gráficamente escenas tan violentas como balas atravesando cabezas, cuerpos abrasados y gargantas abiertas. Años más tarde, Coulton Waugh resumiría el resultado de la reducción a lo esencial de las formas en el grafismo de Gould: «El proceso no suena atractivo; sin embargo, a la vista, es extraordinariamente efectivo».[14]

Aquél fue un año crucial para *Dick Tracy* por otras razones: el 22 de marzo, el principal periódico del sindicato, el *Chicago Tribune*, comenzó a ofrecer la tira diaria; la página del domingo 29 de mayo fue la primera en incorporarse a la continuidad diaria, probablemente gracias a que ya existía un considerable número de diarios que acogían tanto las entregas diarias como las dominicales; y el 8 de septiembre hizo su primera aparición el futuro hijo adoptivo de Dick Tracy, Junior, de momento un huerfanito sin nombre que había tenido la poco acertada idea de tratar de robar el reloj de Pat Patton, el compañero de Tracy.

Sirva como indicio de la popularidad de la serie de Chester Gould el hecho de que fuera elegida para inaugurar el popular formato conocido como *Big Little Book*.[15] Al menos treinta de estos libritos dedicados a Dick Tracy se publicaron hasta 1948.

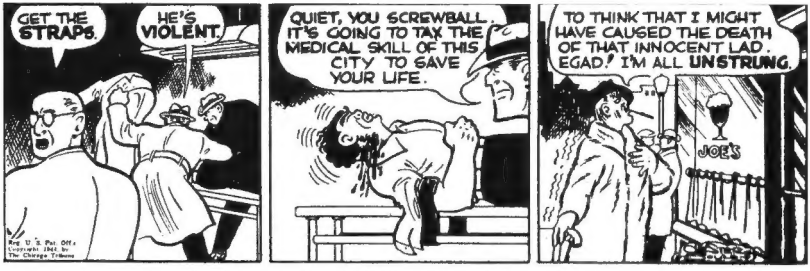
1933 seguirá siendo testigo de la buena marcha de *Dick Tracy*, reflejada en la aparición de series rivales en la misma línea y la desaparición de tratamientos más clásicos, como la mencionada *Fu Manchu* en abril.

En 1936, Dick Moores se marchó para hacer su propia serie para United Features, pero la serie de Gould, con Russell Stamm en lugar de Moores, continuó escalando posiciones entre las preferencias del público, y en 1937 era ya la tercera más popular de su sindicato de prensa.[16] El espaldarazo definitivo bien pudo ser la inauguración ese año del famoso desfile de grotescos

[14] Coulton Waugh, *The Comics*, págs. 214-215. Macmillan, Nueva York, 1947.

[15] Los *Big Little Books* eran gruesos libritos de aproximadamente 9 por 11,5 cm y de 432 páginas generalmente que reciclaban las historietas de prensa enfrentando una página de texto a una compuesta por una sola viñeta retocada para eliminar los bocadillos y ajustarla al formato de la página. Fueron publicados en primer lugar por la Whitman Publishig Company de Racine (Wisconsin) en 1932. Al precio de 10 centavos, el formato tuvo éxito y no tardaron en surgir imitaciones como los *Cartoon Story Books* de Dell, los *Dime Action Books* de Fawcett o los *Little Big Books* de Saalfield.

[16] Ron Goulart, *The Adventurous Decade: Comic Strips in the Thirties*, pág. 73.


GET THE STRAPS.
HE'S VIOLENT.
QUIET, YOU SCREWBALL. IT'S GOING TO TAX THE MEDICAL SKILL OF THIS CITY TO SAVE YOUR LIFE.
TO THINK THAT I MIGHT HAVE CAUSED THE DEATH OF THAT INNOCENT LAD. EGAD! I'M ALL UNSTRUNG.
JOE'S

Una de las características de Dick Tracy: no hay piedad para el delincuente

villanos con The Blank. Hasta aquel momento, Tracy se había enfrentado a villanos de aspecto más o menos convencional, pero entonces se encuentra con un asesino sin rostro que al final revela, bajo una máscara sin facciones, los horribles rasgos de un tal Frank Redrum.[17] A partir de ahí, los enemigos de Dick Tracy se caracterizarían por deformidades y tics, y con frecuencia también por las horribles muertes que sufrían. El enano Jerome Trohs y su enorme esposa, Mamma; Little Face Finny, cuya cabeza es enorme pero su cara minúscula; Mole, un asesino con cara de roedor que se oculta en el subsuelo; el arrugado Pruneface; el pianista homicida 88 Keyes... Una sucesión de criminales que no daría respiro ni a Tracy ni al lector.

En 1939, *Dick Tracy* se podía leer en 160 periódicos del país y Gould firmaba contrato por cinco años más.[18] Ya había depurado una estructura narrativa continuada que impedía que decayera el interés. En lugar de emplear líneas argumentales muy prolongadas con las que se corría el riesgo de agotar la paciencia del lector, Gould ideaba aventuras relativamente cortas, normalmente de menos de tres meses de duración, que se iban solapando unas a otras de tal modo que el lector de un segmento era empujado a continuar la lectura del siguiente, pero no era imprescindible para el nuevo lector conocer un largo pasado de la serie. El esquema de los arcos argumentales de *Dick Tracy* viene a ser el siguiente:

– un crimen plantea un misterio poco antes de que se resuelva el caso anterior;

– se siguen las pistas que conducen a la solución del misterio actual;[19]

– Tracy pasa de la investigación a la acción más violenta y suele ser atrapado en algún tipo de trampa mortal; además se introduce el personaje o hecho que dará lugar a la siguiente aventura;

– el héroe, con o sin ayuda, sale del aprieto y captura vivo o muerto al criminal.

Gould reservaba frecuentemente las escenas más espectaculares para la página del domingo con el doble propósito de aprovechar el mayor espacio y el color, y, por otra parte, para satisfacer a los lectores exclusivos de la entrega dominical con emoción, ya que no con la tensión del diario. También se las

[17] «*Redrum*» procede de la inversión de «*murder*», asesinato en inglés. Los nombres o apellidos que aluden al carácter o a la actividad de los personajes eran una antigua costumbre de Gould que practicaba tanto en villanos como en compañeros del héroe.

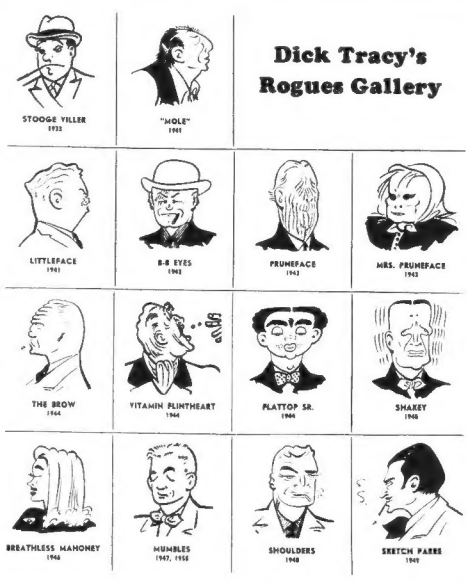
[18] Ron Goulart, *The Adventurous Decade: Comic Strips in the Thirties*, pág. 73.

[19] En esta etapa, Gould suele mostrar el protocolo y el trabajo de laboratorio de la policía con considerable detalle y, por ello, esta serie constituye quizá el primer ejemplo consistente del subgénero conocido como «procedimiento policial» que después practicó con éxito el novelista Ed McBain y se popularizó a través de series de televisión como *Dragnet*, *Kojak* o *Canción triste de Hill Street*.

apañaba los lunes para comunicar, a través de los diálogos, los acontecimientos del día anterior a aquéllos que sólo seguían las tiras y, aunque a menudo resultaba algo forzado, no por ello resultaba menos efectivo.

LOS PRIMEROS RIVALES

Pinkerton Jr. bien podría ser la primera serie de prensa nacida como respuesta al creciente éxito de *Dick Tracy* en una combinación del género policiaco con el personaje del aventurero infantil o juvenil popularizado por series como *Wash Tubbs*, *Little Orphan Annie*, *Bound to Win* o *Tim Tyler's Luck*. Su protagonista es el joven Pinky Pinkerton que, acompañado de su perro *Irish* y con la ayuda de un par de policías de uniforme, resuelve diversos y variados crímenes. La serie comenzó en agosto de 1933 en el *Boston Daily Record*, siendo sus creadores Eddie Sullivan, redactor nocturno de local, y Charlie Schmidt, del departamento artístico del diario, que habían desarrollado la serie a petición de su redactor jefe. En octubre, Pinkerton Jr. superaba en popularidad entre los lectores del *Boston Daily Record* a historietas de difusión nacional, lo que atrajo la atención de Joe Connolly, presidente del poderoso King Features Syndicate en los años treinta, que ya estaba buscando el modo de competir con *Dick Tracy* explotando simultáneamente el filón hallado por Gould.



Galería de villanos de *Dick Tracy*

Mucho más cercano al modelo de *Tracy*, hasta el punto de rozar la copia manifiesta, es *Dan Dunn Secret Operative 48*, que comienza en otoño de 1933 de la mano de Norman Marsh y Publishers' Syndicate. Dan Dunn es un agente secreto de los Estados Unidos, de nariz aguileña y mandíbula cuadrada, tan expeditivo o más que Dick Tracy, cuyo ayudante se llama Irwin Higgs, una versión obesa del Pat Patton de Dick Tracy. Además, Marsh demostró que tocaba todos los palos al incluir a una huerfanita llamada Babs y al perro *Wolf*.

Norman Marsh tenía un pasado pintoresco como marine, promotor de boxeo y agente del tesoro,[20] que bien podría haberlo provisto de argumentos para la serie; sin embargo, prefería beber de los *pulp* de aventuras. La poca inspiración de Marsh contrastó con su sorprendente iniciativa ese mismo año de hacer para la Humor Publishing Company de Chicago el cuaderno en blanco y negro *Detective Dan Secret Operative 48*, un medio de popularizar la serie de prensa y ganar algún dinero, y que tal vez sea el primer *comic-book* estadounidense no compuesto de reediciones de prensa.

A pesar de su escasa originalidad, *Dan Dunn*, con villanos como Ma Zinger, Spider Slick, Eviloff o Wu Fang, y argumentos extraídos de los *pulp*, supo ganarse cierto favor del público, y en la primavera de 1935 aparecía ya en 135 periódicos.[21] Además llegaron a publicarse varios *Big Little Books*[22] del personaje entre 1934 y 1940, más dos números de su propio *pulp* en 1936.

A pesar del moderado éxito de su serie, Marsh la abandonaría repentinamente para servir a su país cuando los Estados Unidos entraron en la Segunda Guerra Mundial, preso aún probablemente de los encantos de la vida castrense que había conocido. Los continuadores de *Dan Dunn* fueron el guionista Allen Saunders y el dibujante Paul Pinson.

[20] Ron Goulart. *The Adventurous Decade: Comic Strips in the Thirties*, pág. 75.

[21] Ron Goulart, op. cit., pág. 75.

[22] Por *Big Little Book* me refiero al tipo de publicación y no necesariamente a la colección de Whitman.

PARECE QUE LA JOVENCITA ESPERABA A ALGUIEN... ¡Y NADA MENOS QUE AL TIPO RELACIONADO CON LAS EXTRAÑAS HUESPEDES DE AQUEL MISERABLE HOTEL...
ES MUY EXTRAÑO, N. Y QUE ERA LE CONOCIAN PERO EL ESTABA MUY EXCITADO CUANDO HABLO DEL ENCUENTRO...
¿QUÉ FUE LO QUE DIJO LA ANCIANA? ¿ALGO ACERCA DE... CRUZAR LA FRONTERA...

Mitad de inocente mitad detective El Santo

Otra serie originada por el éxito de *Dick Tracy* fue obra precisamente del antiguo ayudante de Gould, Dick Moores, quien se independizó en 1936. Su proyecto original se llamaba *Jim Conley* y trataba de las aventuras de un ex convicto inocente en su lucha contra criminales. Sin embargo, cuando se inició la tira diaria a mediados de año, United Features había cambiado su nombre a *Jim Hardy*, más parecido al de la serie de Chester Gould. *Jim Hardy* nunca tuvo entrega dominical a color y su difusión fue escasa,[23] por lo que ésta finalizó en 1942 a pesar de que United Features había hecho a Moores un contrato hasta 1946, pensando que el antiguo ayudante de Gould sería el competidor idóneo. Puede que el error comercial de Moores estuviese en su honesto deseo de no hacer una copia directa de *Dick Tracy*, de tal modo que su serie mantuvo una carrera errática que no logró interesar a un número importante de lectores o editores hasta que al final, en un intento desesperado por salvarla, la serie fue rebautizada como *Windy and Paddles*, en honor de un vaquero y su caballo que habían conseguido robar el protagonismo de la serie al pobre Hardy.

EL AGENTE SIN NOMBRE

El peso pesado durante décadas entre los competidores de *Dick Tracy* llegó en 1934 como parte de la ofensiva lanzada por King Features ese año para volver a primera línea después de haberse dejado comer el terreno por otros sindicatos con tres series de acción: *Dick Tracy*, *Buck Rogers* y *Tarzán*. A ellas se opondrán respectivamente las nuevas *Secret Agent X-9*, *Flash Gordon* y *Jungle Jim*, las tres dibujadas por Alexander Gillespie Raymond, un joven que llevaba unos años colaborando sin firmar en varias series de King Features. Fue elegido para dibujar las aventuras de X-9 tras una dura selección por parte de Joe Connolly, que había desechado a otros ilustradores e historietistas en su búsqueda de alguien a la altura de las expectativas, ya que el guionista contratado para la serie era nada menos que Dashiell Hammett, uno de los mejores escritores estadounidenses contemporáneos dentro y fuera del género negro.

El comienzo de Secret Agent X-9, el 22 de enero, vino precedido por un considerable despliegue publicitario construido en torno a la fama de su escritor: «Sólo Dashiell Hammett podía haber creado el sobrecogedor suspense y la emoción de esta gran nueva tira diaria». El creador gráfico recibía tan sólo una breve mención bajo muchas otras alabanzas a Hammett y al personaje: «Dibujo del sensacional nuevo ilustrador Alexander Raymond».[24]

Hammett abandonaría *Secret Agent X-9* en 1935 por varias razones: su última novela, *El hombre delgado*, había mejorado el estado de sus finanzas y ya no necesitaba los considerables ingresos que King Features le estaba proporcionando. Había recibido una oferta de Metro Goldwin Mayer para escribir una secuela cinematográfica de *El hombre delgado*. Para rematar, su escaso interés inicial por las historietas se vio aún más disminuido con los cambios introducidos en sus guiones por King Features, que se tradujeron, entre otras cosas, en confusión en cuanto a la ocupación de X-9: ¿Es realmente un agente secreto o más bien un detective privado, o quizás un agente secreto que se hace pasar por detective privado?

La última aventura de X-9 guionizada por Hammett concluyó el 9 de marzo de 1935 y Alex Raymond tendría que apañarse con el argumento dejado por el novelista para la siguiente. Por aquellas fechas, Raymond contrató los servicios de Austin Briggs, que dibujaría sin acreditar las veinticuatro primeras tiras de la nueva aventura de X-9. Ésta acabaría el 20 de abril, y se supone que Raymond la desarrolló solo a partir del argumento esbozado por Hammett. Su inexperiencia como guionista se puso de manifiesto en el abuso de textos de apoyo, fallos de ritmo y vacíos argumentales. A pesar de eso, parece ser que Raymond siguió escribiendo *Secret Agent X-9* hasta la incorporación de un nuevo guionista en otoño.

[23] Un indicio de esta escasa difusión en periodicos es el hecho de que casi todo el material que he podido ver de la serie corresponde a su reedición en el *comic-book* antológico *Tip Top Comics*.

[24] Javier Coma y Román Gubern, *Los cómics en Hollywood*, pág. 118. Plaza & Janés. Barcelona, 1988. Se reproduce uno de los anuncios previos a la serie.

Secret Agent X-9 de Alex Raymond

Leslie Charteris, el creador de *The Saint*, fue el elegido para escribir las nuevas aventuras del agente X-9 a partir del 23 de septiembre, pero su permanencia en el puesto sería tan breve que sólo llegó a guionizar una línea argumental. Ésta terminó el 16 de noviembre y con ella también dejó la serie Alex Raymond. Dos días después se hicieron cargo de la misma el dibujante Charles Flanders y el guionista Max Trell, que firmaría como Robert Storm, quizá forzado por King Features para enmascarar los frecuentes cambios de escritor como los que ya habían ocurrido.

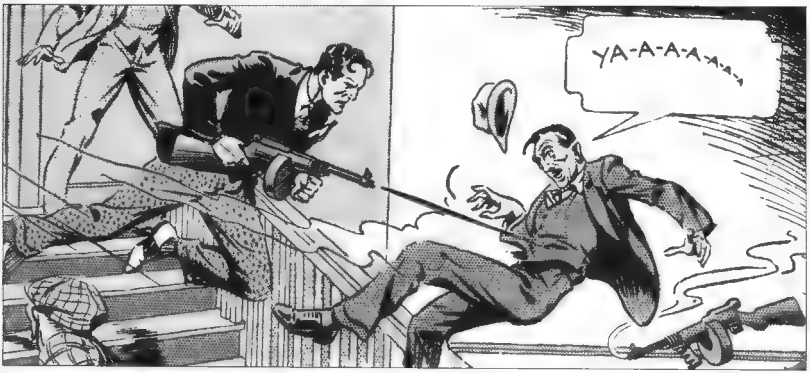
No de escritor, pero sí de dibujante habría aún frecuentes relevos antes de que alguien se encargase de *Secret Agent X-9* por un periodo prolongado. El 9 de abril de 1936 tuvo lugar la partida de Flanders, debida al exceso de trabajo derivado de la sustitución de Allen Dean en la tira diaria de *King of the Royal Mounted*, cuya página dominical ya estaba dibujando. Lo reemplazó Nicholas Afonsky, antiguo ayudante de Ed Wheelan en *Minute Movies* y que conservaba un estilo semicaricaturesco. Sólo el protagonista era dibujado de un modo aproximadamente realista, y King Features no lo consideró apropiado para esta serie. Supongo que los lectores fueron de la misma opinión, pero probablemente, el error de la elección de Afonsky para *Secret Agent X-9* radicó más en la brusquedad del cambio que en la incompatibilidad del tipo de dibujo con la temática, puesto que numerosos historietistas ya lo habían utilizado con éxito, siendo quizá *Wash Tubbs & Captain Easy*, de Roy Crane, el ejemplo más destacado; específicamente dentro de las series de detectives, ya hemos visto que *Dick Tracy* o *Red Barry* estaban empleando un estilo no realista con éxito de público. En cualquier caso, el 7 de noviembre de 1936, Afonsky fue sustituido por Austin Briggs, ayudante habitual de Alex Raymond y el máximo instaurador, tras el propio Raymond, del estilo «raymondiano». Era, por tanto, una óptima elección para devolver esa estética a la serie, y casi se podría afirmar que Briggs llegó a superar al inexperto Raymond que había iniciado *Secret Agent X-9* años antes.

Mas la apreciada labor de Briggs no llegó a los dos años, debido seguramente a la nueva tira diaria de *Flash Gordon*, de cuyo dibujo también estaba encargado. Su sucesor, Mel Graff, se hizo cargo del dibujo de *Secret Agent X-9*, el 13 de mayo de 1938, con guiones aún escritos por Max «Robert Storm» Trell. El nombre de Graff permanecería ligado a la serie durante las dos décadas siguientes.

PELIRROJO Y FUGAZ

Siendo King Features propiedad de un magnate de la talla de Hearst, una sola serie no bastaba como respuesta a *Dick Tracy* y así, también en 1934, surgieron *Red Barry* y *Radio Patrol*.

Will Gould (sin parentesco con Chester Gould) fue uno de los que optó sin éxito al puesto de dibujante de *Secret Agent X-9* y, aunque no lo obtuvo, Connolly le propuso hacer *Red Barry*, cuya tira diaria comenzó el 19 de marzo. Red Barry está inspirado físicamente en James Cagney y, aunque su objetivo era competir con *Dick Tracy* y contaba con el asesoramiento de Hammett a petición de King Features, su carácter y sus aventuras están más próximos a los de los dos detectives primordiales de gatillo fácil de Carroll John Daly: Three Gun Terry y Race Williams, cuyas aventuras habían aparecido con enorme éxito desde 1923 en *Black Mask* y más tarde en *Dime Detective*. Tanto es así que Will Gould tomó directamente a The Flame, la enemiga más recordada del duro Race Williams, para enfrentarla con su Red Barry. Además de Red, aparecerán su



El joven Scott, en una primera aventura, en medio de gángsters y policías

jefe, el inspector Scott, y su novia, la reportera Mississippi, aunque Barry, como otros detectives duros de la época, es bastante misógino. Entre los villanos, aparte de la sensual y ambigua Flame, se encontrarán el juez Jekyll, Monk, el conde Rinaldi, el ventrilocuo Sorno y su muñeco asesino, y Hans Bruno. Un aspecto destacable de *Red Barry* es la rotulación modulada mediante trazos de distinto grosor, la cual se convertiría posteriormente en una costumbre en los *comic-books*.

El 3 de febrero de 1935, *Red Barry* obtuvo el formato dominical y sus trepidantes aventuras eran seguidas por numerosos lectores. Sin embargo, la vida de la serie fue muy corta porque, desde muy pronto, existió una relación incómoda entre Will Gould y el sindicato de Hearst a causa de dos factores: por una parte, Gould era demasiado aficionado al golf y a la vida nocturna como para cumplir las fechas de entrega. De hecho, utilizó un dibujo rápido con el objeto de no dedicarle demasiado tiempo a la historieta, y tuvo el talento o la suerte suficientes como para que dicho estilo se ajustase bien al ritmo rápido de sus historias, de tal modo que la impresión en el lector es más de soltura y agilidad que de poco trabajo. Aun así contrató la ayuda de Walter Frehm y lograron ajustarse a los plazos hasta que Frehm empezó a acompañarlo en sus salidas.[24] Por otra parte, Will Gould se había visto obligado por King Features a suavizar sus historias. Esto podría explicar su progresiva falta de interés y la delegación de tareas en su ayudante. Las páginas dominicales terminaron el 14 de agosto de 1937, y la serie diaria finalizó el 17 de julio del año siguiente, debido a un desacuerdo con su sindicato sobre los derechos subsidiarios de los personajes. Como hemos visto, ése fue el remate de un prolongado conflicto. *Red Barry* terminó con el protagonista pelirrojo, ausente desde hacía varias entregas a causa de unas heridas. Mientras se recuperaba, un trío de discípulos de Barry conocido como los Terrific Three había estado ocupándose de casos más modestos.

«POLIS» DE UNIFORME

La tercera andanada de King Features contra *Dick Tracy* llegó el 16 de abril de 1934 con la primera tira diaria de *Radio Patrol*. Recordemos que, meses antes, Connolly se había interesado por una serie local de Boston llamada *Pinkerton Jr.* Tal interés fructificó en esta nueva serie realizada también por Charlie Schmidt y Eddie Sullivan. Son básicamente los mismos personajes, aunque cambia su peso relativo. El protagonismo se desplaza hacia el sargento de policía Pat Mack y su compañero Stuttering Sam, del coche de patrulla núm. 11, dotado de radio, un elemento casi fantástico en aquella época. La primera aventura es muy violenta: la mujer policía Mollie Day parece a punto de ser violada cuando es rescatada por Pat, Pinky Pinkerton y el perro *Irish*. Por miedo a ofender a los padres, King Features obligó a Eddie Sullivan a rebajar el tono de sus relatos. La serie sufrió la misma contradicción que *Red Barry*: aunque se le exigía que rivalizara con *Dick Tracy*, no se le permitía ser igual de violenta. Más adelante, las aventuras se desarrollarían alrededor de los enfrentamientos, sobre todo, con el gángster Big Dan, la rivalidad entre el inspector Maggin y Pat, y la relación de éste con Mollie.

[24] Ron Goulart, *The Adventurous Decade. Comic Strips of the Thirties* pag. 85

THANKS FOR THE TIP, BENNY. AND WATCH OUT FOR MILANO— HE'LL KILL YOU SURE AS SHOOTIN'!!
WHAT DO I GOT TO LOSE, WHAT?
SCOTTY, YOU DON'T THINK BLACKIE WOULD ACTUALLY TRY TO SNATCH THE GOVERNOR?
I CERTAINLY HOPE HE MAKES A STAB AT IT— THERE'S NOTHING I'D LIKE PARADING HIS GUILT TO THE GOVERNOR'S FRONT DOOR!!
HOW ABOUT A LITTLE LIQUID REFRESHMENT TO LOOSEN HIS TONGUE? SAY, A PARTY HERE IN HIS HONOR WITH DICTAPHONES PLANTED!!
HE'S TOO SMART FOR THAT— IT'S ONLY A MATTER OF DAYS NOW AND HE'LL BE ON HIS GUARD... I'M HOPPING A SLEEPER TONIGHT FOR THE STATE CAPITAL— I MUST GET ANOTHER STAY OF EXECUTION!!

El personaje Red Barry, un rival fugaz para la hegemonía de Dick Tracy.

Radio Patrol, posteriormente *Sergeant Pat of the Radio Patrol*, no llegó a ser una serie estelar, pero contó con página dominical desde noviembre de 1934 e inspiró un serial radiofónico a mediados de los años treinta y otro cinematográfico de doce jornadas en 1937 con Grant Withers en el papel del sargento Pat, además de, al menos, un par de *Big Little Books*: *Radio Patrol* y *Radio Patrol and the Safeblowers*. Su relativa popularidad decayó bastante desde el final de la Segunda Guerra Mundial, y su página dominical y su tira diaria terminaron en octubre de 1946 y diciembre de 1950 respectivamente. Se la considera la primera serie de acción protagonizada por policías de uniforme, pero no fue la única.

El 6 de abril de 1936 apareció la primera entrega diaria de *Mickey Finn*, de Lank Leonard para McNaught Syndicate. Narraba la vida de Michael Aloysius Finn, un joven trabajador de típica ascendencia irlandesa que, en mayo, se convierte en patrullero de la policía. A Leonard se le ocurrió tomar este camino para la serie tras ver a un joven policía dirigiendo a unos niños mientras cruzaban una calle.[26] Le pareció buena idea hacer una serie en la que el trabajo policial no consistiese en luchas sin cuartel contra siniestros delincuentes sino en una amable rutina que diese una visión esperanzadora del mundo. Finn es un chicarrón íntegro y encantador en la onda de los protagonistas de Joe Palooka o Li'l Abner, pero sin la maldad de esta última. Al principio, las tiras diarias aplicaban un tratamiento que se podría calificar de ligero melodrama costumbrista al trabajo y la vida privada del joven Mickey, siempre acompañado por su madre viuda y su tío Phil, mientras que las secuencias cómicas se reservaban para las páginas dominicales, iniciadas el 17 de mayo de 1936. Posteriormente, la serie se inclinaría hacia la vertiente humorística, centrada en el tío Phil. La serie sobrevivió a su creador, que la dejó en 1968 y murió en 1970. Su sucesor fue Morris Weiss, uno de sus antiguos ayudantes, que la condujo hasta el final de sus formatos dominical y diario el 21 de diciembre de 1975 y el 31 de julio de 1976, respectivamente.

LEYENDO A LOS CLÁSICOS

Tras el inciso para ocuparnos de estas series sobre policías de uniforme, hemos de volver a 1935 porque King Features aún sumó otra serie, Inspector Wade, a la alineación compuesta por Secret Agent X-9, Red Barry y Radio Patrol, gracias a la adquisición de los derechos de adaptación de varias historias de detectives de Edgar Wallace. Para dotar de un protagonista continuado a la serie, se adoptó como tal al detective de la primera novela elegida para ser adaptada, el inspector Wade de *The India-Rubber Man* (1929), que desde entonces ocuparía el lugar del detective de turno en las restantes novelas. Quizá una elección más acertada hubiese sido el despistado detective J.G. Reeder, el más conseguido de los creados por Wallace para mi gusto.

La serie se estrenó el 20 de mayo[27] y, aunque sus autores eran Sheldon Stark y el dibujante Lyman Anderson, la serie lucía el nombre de Edgar Wallace, fallecido en 1932. Stark y Anderson habían coincidido trabajando para el mayor Malcolm Wheeler-Nicholson en un *comic-book* primitivo, *New Fun*, y su reunión no fue casual. Cada novela abarcaba unas diez semanas de historietas en manos de Stark y, dejando aparte el relevo en julio de 1938 de Anderson por Neil O'Keefe cuando el primero se especializó en la ilustración de revistas, la serie discurrió sin sorpresas hasta su final el 17 de mayo de 1941.

Han sido pocas las series de historietas dentro o fuera de la prensa que han seguido fielmente las proezas intelectuales de los sesudos detectives clásicos como el celebérrimo Sherlock Holmes o los recién nombrados de Edgar Wallace. La razón bien puede obtenerse por extrapolación de la siguiente consideración: «La historia clásica de detectives es generalmente inapropiada para su adaptación al cine o la televisión porque la cerilla medio quemada, la mancha de pintalabios en una colilla o la huella dactilar

[26] Coulton Waugh, *The Comics*, pág. 230.

[27] Según Maurice Horn, la serie se había estrenado en Italia unas semanas antes, el 1 de mayo de 1935 (Maurice Horn (ed.), *100 Years of American Newspaper Comics: An Illustrated Encyclopedia*, p. 149).

Charlie CHAN
MADAME WAN CREE QUE SU MARIDO HA SIDO SECUESTRADO POR EL INVENTOR DE UN NUEVO RIFLE. CHARLIE CHAN LA ACONSEJA QUE SE MUDE A UN HOTEL... LUEGO, EL Y KIRK SORPRENDEN A UNA MUJER EN LA CASA DE LOS ESPOSOS CHAN
Alfred Andriola
¡GINA!
MIENTRAS TANTO...
¡GINA! ¡GINA! ¡LA HAN ENCERRADO!

Cuadro de Charlie Chan, a partir de una de las tiras de prensa

carecen de interés visual. (...) La rutina policial, sin embargo, resulta excelente en televisión».[28]

Otra rara excepción fue *Charlie Chan*, de McNaught Syndicate, que se inició con la página en color del domingo 30 de octubre de 1938. Su autor era Alfred Andriola y presentaba al pausado detective oriental de los relatos escritos por Earl Derr Biggers, que gozaba entonces de considerable popularidad gracias a la interpretación del sueco Warner Oland como Chan en sus más recientes adaptaciones cinematográficas (quince filmes entre 1931 y 1938). Andriola toma a Oland, muerto ese mismo año, como modelo para el personaje en sus historietas. El detective de Honolulu había conseguido escapar a la terrible tendencia antes expuesta gracias a la representación que Oland había hecho de su pintoresco comportamiento. Andriola supo captarlo y plasmarlo en las viñetas plagadas de los famosos y exasperantes proverbios chinos con los que Chan obsequia a su acompañante habitual, su «hijo número uno». A pesar de ello, a principios de 1939, Alfred Andriola decidió dotar de más acción los casos de Charlie Chan con la introducción de Kirk Barrow, un joven detective norteamericano. Este nuevo ayudante de Charlie Chan es un precedente del personaje que marcaría la mayor parte de la carrera venidera de Andriola, Kerry Drake. La tira diaria de *Charlie Chan* comenzó al día siguiente de la dominical y sus continuidades fueron independientes, excepto durante un breve periodo entre noviembre de 1939 y marzo de 1940, que quizá tuvo que ver con el trabajo de Charles Raab como negro en 1939.

En marzo de 1942, se canceló *Charlie Chan* cuando Andriola decidió abandonarla para trabajar en una creación propia. Con tal objetivo en mente, rechazó trabajar en otras series ajenas hasta que aceptó hacer *Dan Dunn* para Publishers' Syndicate, con la condición de liquidarla en un año a lo sumo y ver publicado su propio proyecto a continuación. Así realizó la antigua serie del beligerante Norman Marsh en su última etapa entre enero y octubre de 1943.

Justo a continuación comenzó a publicarse *Kerry Drake*. Primero en la oficina del fiscal y después como policía, Drake luchaba contra villanos en la línea de los creados por Chester Gould: Kid Gloves, Meatball, Vixen, Pussycat, Bottleneck, Mr. Goliath, Dr. Zero, Stitches, No-Face... Con tanta violencia como *Dick Tracy* más el claro objetivo de aprovechar el filón

[28] Julian Symons, *Bloody Murder*, pág. 193. Penguin Books, Suffolk, 1985.

Cómics Clásicos

descubierto por Gould, Andriola se preocupó sin embargo de que, físicamente, su héroe no fuese un calco de Tracy. Kerry Drake tiene también cejas pobladas pero su cabello es rubio y posteriormente blanco. Además fuma en pipa, mientras que Tracy consumía originalmente cigarrillos. Está casado y no es el policía casi infalible que simboliza Dick Tracy. *Kerry Drake* acabó cuando murió Andriola en marzo de 1983, aunque éste no había sido casi desde el principio su artífice absoluto, sino que había empleado a los escritores Allen Saunders y William Overgard y a varios dibujantes hasta que Sururi Gumen se convirtió en el «ayudante» habitual en 1955, a pesar de que su firma sólo empezó a aparecer a partir de 1976.

LOS HOMBRES-G

Dentro del género negro se originó, a mediados de los treinta, la moda del FBI cuando la agencia federal quiso ganarse las simpatías del pueblo americano y tuvo la inteligencia de tratar de hacerlo a través de los productos que éste consumía para evadirse.

En julio de 1934, como parte de una campaña indirecta de promoción de las fuerzas de la ley, y más concretamente del FBI, el periodista Rex Collier había escrito una serie de artículos en los que ensalzaba la labor de la agencia, especialmente su persecución del forajido John Dillinger. Collier acuñó el famoso término «G-Men» para referirse a los agentes federales y los artículos consolidaron su amistad con el director del FBI, J. Edgar Hoover.

La expresión inventada por Collier no tardó en extenderse. Siempre al tanto de las últimas tendencias, Chester Gould se encargó de que su detective fuese alistado por el FBI a finales de 1934, pero no fue esto lo que consagró a los agentes federales como nuevos héroes populares, sino la película *Contra el imperio del crimen* (*The G-Men*), producida por Warner Bros. en 1935, que transformaba a un James Cagney famoso por sus papeles de gángster en intrépido agente del gobierno. El éxito de la película originó un serial de radio, algunos *pulps* y tuvo naturalmente sus repercusiones en las historietas de prensa.

En 1935 comenzó la serie *G-Man*, escrita por George Clark y dibujada por Lou Hanlon sobre un agente del FBI llamado Jimmie Crawford, que duraría hasta 1940. En 1936 surgió otra serie poco conocida, *G-Men on the Job*, por Dick Blair y Milt Youngren, donde el hombre-G en cuestión se llama Bill y, a juzgar por las entregas que he leído, los diálogos están contenidos en cartuchos de texto y no en bocadillos.

También en 1936, la situación laboral de X-9 se aclaró gracias a la nueva moda. Sus autores de ese momento, Trell y Flanders, hicieron que perteneciese al FBI y le dieron un superior conocido como el Director, una caricatura de Hoover que no era del agrado de éste.

Y tampoco lo era el tratamiento que las restantes tiras daban a su organización, por lo que decidió buscar el sindicato y los autores para una serie que estuviese directamente supervisada por él. El 18 de mayo de 1936 comenzó la tira diaria *War on Crime*, escrita por su amigo Rex Collier y dibujada por Kemp Starrett, para que el sindicato Philadelphia Ledger la distribuyera. Aunque muy parcial, la serie era una crónica de enfrentamientos reales entre federales y delincuentes, y supuso, por tanto, un temprano ejemplo del *true crime* que haría furor en los *comic-books* años más tarde. Desde su inicio, *War on Crime* estuvo lastrada por un exceso de texto y un falso afán documentalista. Terminó el 22 de enero de 1938, dibujada por Jimmy Thompson desde julio de 1937 y escrita siempre por Collier, o así lo indicaba su firma.

DETECTIVES PARA DESPUÉS DE UNA GUERRA

De entre las numerosas series surgidas a raíz del éxito de *Dick Tracy*, no demasiadas superaron la barrera temporal de la Segunda Guerra Mundial. En el camino habían quedado series ya mencionadas y otras prácticamente olvidadas como *Bela Lanan Court Reporter*, una serie de 1936 distribuida por el sindicato independiente Carlile Crutcher, escrita por L. Allen Heine y dibujada por Robert Wathen, en la que se planteaban misterios al lector que se

-" Mike Benton. *Crime Comics: The Illustrated History*, pag. 12. Taylor Publishing Company, Dallas, 1993

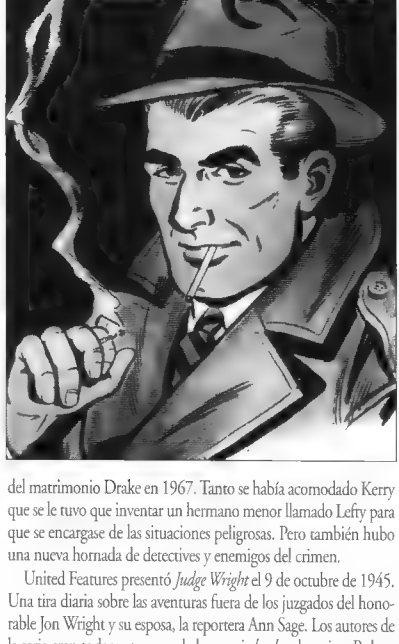
resolvían al cabo de varias tiras; *Be a Detective*, de Bruce Patterson para Matz Feature Syndicate; o *Detective Riley*, de un modesto sindicato llamado Lincoln Features y realizada por Richard Lee, uno de los pseudónimos empleados por un tal Jacob Kurtzberg, que se haría muchísimo más célebre por su trabajo en los *comic-books* firmando como Jack Kirby.

Las series que gozaron de buena salud lo lograron a costa de flirtear peligrosamente con nuevas tendencias, como la *soap opera*. Frutos de este mestizaje fueron las bodas y descendencia de los héroes antaño independientes y de algunos secundarios.

En verano de 1946, la boda de una pareja de amigos de Dick Tracy, B.O. Plenty y Gravel Gertie, fue anunciada en primera página por los diarios de Tribune-News Syndicate. La respuesta de los lectores fue tan entusiasta que las oficinas de los periódicos se vieron inundadas de regalos para los «novios». Sparkle, hija de ambos, nació en 1947 y la muñeca que inspiró llegó a ser una de las más compradas de la época. En Nochebuena de 1949, tras más de dieciocho años de noviazgo, no demasiado para un personaje de cómic, al mismísimo Tracy le tocó casarse con su novia Tess, y su primera hija, Bonnie Braids, nació en 1951.[30]

El agente X-9 también pasó por el altar como un paso más de su proceso de humanización a manos del dibujante Mel Graff, que había decidido convertirlo en un personaje más cálido desde que, en 1943, se había hecho cargo de los guiones y lo había bautizado como Phil Corrigan. La boda tuvo lugar el 17 de junio de 1950 y la afortunada fue la escritora de misterio Wilda Dorray con la que llevaba Corrigan unos años manteniendo relaciones.

Kerry Drake tardó más en seguir esta moda, probablemente porque estaba guardandole el luto a su primera esposa Mindy, que había sido asesinada. Sus segundas nupcias fueron en 1958 con la viuda de un policía. La aproximación de Kerry Drake a la *soap opera* alcanzó su punto álgido con el nacimiento de los cuatrillizos



del matrimonio Drake en 1967. Tanto se había acomodado Kerry que se le tuvo que inventar un hermano menor llamado Lefty para que se encargase de las situaciones peligrosas. Pero también hubo una nueva hornada de detectives y enemigos del crimen.

United Features presentó *Judge Wright* el 9 de octubre de 1945. Una tira diaria sobre las aventuras fuera de los juzgados del honorable Jon Wright y su esposa, la reportera Ann Sage. Los autores de la serie eran todos veteranos de los *comic-books*: el escritor Robert Berstein, firmando como Bob Brent; el primer dibujante Bob Fujitani; Fred Kida, desde diciembre de 1946; y George Roussos, desde junio de 1947. Las semanas previas al fin de la serie, el 3 de abril de 1948, fueron dibujadas por un autor anónimo.

En 1946 llegaron varias series protagonizadas por detectives apuestos. La primera y menos conocida fue *Vic Flint*, del sindicato NEA, cuya página dominical comenzó el 6 de enero y la tira diaria al día siguiente. Los creadores fueron el dibujante Ralph Lane y el guionista Michael O'Malley (seudónimo de Ernest Lynne). Flint es un ex marine que trabaja como detective privado con una secretaria llamada Libby Lang, que está enamorada de él. Las actividades de Flint, unidas a su carácter burlón, suelen sacar de sus casillas al gruñón inspector Growl, contrario a los investigadores privados. En octubre de 1950, Lane fue relevado por Dean Miller, y en enero de 1956 se cancelaron las entregas diarias. La dominical se convirtió en *The Good Guys* en agosto de 1965, cuando a Vic Flint se unió el detective millonario Joe Thunder y

[30] La *soap opera* no fue el único género añadido en *Dick Tracy*. Gould siempre tuvo cierta vena visionaria y fue incluyendo artefactos futuristas contra el crimen. En enero de 1946, Dick Tracy estrenó el más popular de ellos, el radioteléfono de pulsera, el primero de los inventos de Diet Smith y su hijo Brilliant para Tracy. Le sucederían el circuito cerrado de TV para las rondas de identificación en 1947, una alarma antirrobo con TV incorporada y una cámara de TV a pilas en 1948, un coche espacial magnético para sus desplazamientos a la Luna en 1962, el emisor-receptor de TV de pulsera en 1964 y el ordenador de pulsera de 1986, por nombrar sólo unos pocos. Moviéndose con los tiempos, la serie se unió en los años sesenta a la carrera espacial de ficción, ya que en el espacio, como en la Tierra, hacía falta alguien como Dick Tracy y, de paso, dio al ya crecidito Junior la oportunidad de casarse en 1964 con Moon Maid, nada menos que la hija del gobernador de la Luna. Gould se defendía de las críticas declarando que el magnetismo era la clave de la conquista espacial y de la hegemonía mundial (Ron Goulart, *The Encyclopedia of American Comics*, págs. 98-99). Cuando el hombre llegó realmente a la Luna sin coches magnéticos, Gould devolvió a Tracy y compañía a nuestro planeta.

sus nuevas aventuras fueron realizadas por el guionista J. Harvey Bond (seudónimo de Russ Winterbotham) y el dibujante John Lane, hijo del creador gráfico de la serie, hasta su fin el 12 de marzo de 1967.

La otra serie de detectives de 1946 (4 de marzo) es *Rip Kirby*, la última serie de Alex Raymond, distribuida, como de costumbre, por King Features. Esta serie diaria fue creada por Raymond y Ward Greene, editor de este sindicato, con quien Raymond siguió reuniéndose una vez a la semana para comentar las seis tiras de la semana siguiente. Como muestra del estatus de Raymond, cabe destacar que la serie fue de su propiedad desde el principio y, posteriormente, lo ha sido de sus herederos.

Construyeron un detective para una nueva era, rico en matices y con un cuidado plantel de secundarios. J. Remington «Rip» Kirby es un detective intelectual y acomodado, mayor desmovilizado —como el propio Raymond— de los *marines*, cuyo aspecto de estudioso no impide que, en caso de necesidad, haga uso de su magnífica forma física. Su compañero más habitual es su inseparable mayordomo británico, Cecil Desmond, cuyas maneras protocolarias ocultan un pasado como ladrón de cajas fuertes y una excelente puntería con armas de fuego. También suele acompañarle su novia no oficial, Honey Dorian, una rubia modelo de alta costura.

Raymond escribió la serie hasta 1952, año en que asume esa tarea Fred Dickenson, que había sido reportero de sucesos además de redactor y director de varios diarios. Llevaba en King Features desde 1943, y desde 1952 repartió su tiempo entre *Rip Kirby* y su carrera como articulista y novelista.

La trágica muerte de Raymond en un accidente de automóvil, el 6 de septiembre de 1956, sobrecogió a la industria de la historieta y a sus numerosos admiradores. Por cuestiones prácticas, en King Features se sintieron especialmente afectados, pues el gran dibujante sólo había dejado hechas diez tiras y, de no conseguir a toda prisa un sustituto, tendrían que cancelar la serie. Más difícil que contratar un nuevo historietista era localizar a uno cuya calidad estuviese a la altura de Raymond y mantuviese un estilo similar.

Se podría decir que Dios los visitó en la persona de John Prentice, que sustituyó a Alex Raymond con un estilo tan similar que retaron a los editores de los diarios a averiguar dónde se había producido el relevo.[51] Con Prentice y Dickenson, la serie mantuvo una enorme calidad a la que también contribuyeron ayudantes de la talla de Al Williamson, Gray Morrow, Neal Adams, Wayne Boring o Dan Adkins, por nombrar sólo a unos pocos. Dickenson escribió la serie hasta 1985, y Maxwell McRae y el mismo John Prentice continuaron con los guiones hasta su reciente cancelación.

Nada menos, y nada más, que Norman Marsh fue el artífice de una segunda serie de detectives que King Features estrenó el 15 de abril de 1946, *Hunter Keene*. El personaje era prácticamente idéntico a Dan Dunn y sus aventuras seguían mostrando la influencia de los *pulp* de los años treinta. Evidentemente, el público había cambiado de gustos y el talento de Marsh no debía de haber mejorado lo suficiente como para que esta tira diaria superase el año. Finalizó el 12 de abril de 1947.

Los inicios de los años cincuenta fueron testigos de varias adaptaciones de detectives de novela. El primero, Mike Hammer, no se inscribe en el círculo de los genios de la deducción como Holmes, Chan o Wade, ni siquiera en el más amplio de Sam Spade o Philip Marlowe, sino que desciende directamente de los implacables pistoleros de Daly que nombré más arriba. Hammer nació en 1947 en la novela *Yo, el jurado* (*I, the Jury*), escrita por Mickey Spillane, guionista de *comic-books* antes de la Segunda Guerra Mundial. De hecho, Mike Hammer estuvo a punto de ser Mike Danger, protagonista de su propio *comic-book* dibujado por Mike Roy en 1946. Por razones económicas nunca apareció como tal, pero al año siguiente, Spillane y Roy realizaron una breve serie de título *Mike Danger* para Phoenix Features, el sindicato de «Jerry» Iger. Este mismo año Spillane dio el salto a las novelas con *Yo, el jurado*, que obtuvo un enorme éxito debido, entre otras cosas, a la económica edición en rústica.

En 1953, Jerry Iger propuso a Spillane una nueva serie de prensa, esta vez basada en su popular detective, y así, el 20 de abril nació la tira *From the Files of... Mike Hammer*, con página a color a partir del domingo siguiente. Durante su corta trayectoria fue dibujada por Ed Robbins y escrita por Spillane, Joe Gill y el propio Robbins. En marzo del año siguiente, Spillane prefirió interrumpir la serie antes que reducir sus considerables dosis de violencia.

[51] Maurice Horn (ed.), *The World Encyclopedia of Comics*, pág. 627.

Muy distintos eran los protagonistas de las otras series de esos años inspiradas en novelas. El sabueso de Baker Street tuvo una nueva oportunidad en *Sherlock Holmes* para el sindicato Herald-Tribune, escrita por Edith Meiser y con dibujos de Frank Giacoia y Mike Sekowsky. A diferencia de la primera serie, ésta se alejaba de los relatos de Doyle y ofrecía a cambio mucha más acción. Tampoco este planteamiento le garantizó el éxito puesto que, tras su debut en marzo de 1954, desapareció en la primavera de 1956, apenas dos años después.

Herederos de Holmes y Watson fueron *Nero Wolfe y Archie Goodwin* (sí, igual que el guionista). Se trata de otra pareja de detectives complementarios: un genio de la deducción, obeso y amante de las orquídeas, y un hombre de acción que se mueve con soltura en las calles. Los personajes de las novelas de Rex Stout fueron adaptados a las viñetas en 1956 para Columbia Features, Inc. La serie lucía la firma de Stout, pero éste se limitaba a aprobar los guiones escritos por John Broome.[32] Por *Nero Wolfe* pasarían los dibujantes Mike Roy, con Mike Peppe como ayudante, Fran Matera y Jim Christiansen.

También la televisión y la radio eran una buena cantera de series de historietas dedicadas a personajes, originales o no de dichos medios pero sin duda popularizados por ellos. Entre las más célebres se encuentra *Perry Mason*, con el curioso picapleitos dibujado entre 1950 y 1952 por Mel Keefer, Charles Lojgren y Frank Thorne. A ésta le toma el relevo *Dragnet*, donde el sargento Joe Friday sigue repitiendo su famosa frase «Sólo los hechos» («Just the facts») por obra y gracia de los lápices y pinceles de Joe Scheiber, Bill Ziegler y de nuevo Mel Keefer hasta 1954.

El universo de Rip Kirby, por Alex Raymond

Tal vez el último detective de la historieta de prensa estadounidense haya sido el que daba nombre a la corta serie *Peter Scratch*. Gill Fox, tras poner en contacto al prolífico guionista Elliot Caplin, hermano de Al Capp, con el dibujante Stan Drake para hacer la *soap opera The Heart of Juliet Jones*, consiguió que Caplin escribiese *Peter Scratch* para Lou Fine, todo un clásico de los *comic-books*. El dibujo de Fine había evolucionado del manierismo de su trabajo en *comic-books* de superhéroes hacia un estilo próximo a la ilustración publicitaria. De hecho, Fine había estado haciendo numerosas ilustraciones publicitarias, entre ellas para las historietas *Dashiell Hammett's Adventures of Sam Spade*, de propaganda del tónico capilar Wildroot Cream Oil. *Peter Scratch* de Newsday, Inc. comenzó en septiembre de 1965, pero la serie sucumbió en 1967 a pesar de su calidad gráfica, a la cual contribuyó Neal Adams brevemente en 1966.

AL BORDE DEL GÉNERO

Varias series se han hallado en la intersección del género negro con otros géneros. De éstos, uno de los más habituales es el subgénero de los superhéroes, justicieros dotados de poderes especiales y trajes extravagantes, o al menos de una de esas dos cosas. Ya aclaré al principio de este texto mi intención de no adentrarme en este terreno, pero sí hay que acercarse a sus lindes porque una de las series más importantes del género que nos ocupa y de la historieta en general surgió como respuesta de la prensa al furor que hacían los *comic-books* de superhéroes a finales de los treinta y principios de los cuarenta.

[32] *Comic Book Artist* 5, pág. 20.

Copyright © 2000 Norma Editorial S.A. Mike Hammer

FROM THE FILES OF...
MIKE HAMMER
"DARK CITY"
by
Mickey Spillane
"EVE WAS TIED TO THE BED, AND THERE WERE UGLY MARKS ON THE SOLES OF HER FEET FROM CIGARETTE BURNS. BESIDE ME THERE WAS AN ANIMAL NOISE..."
"AND IT WAS AN ANIMAL THAT LANDED ON THE GUY BY THE BED."
"BUDDIE DIDN'T NEED HELP. I WAS JUST THE AUDIENCE."
"BUT I MISSED PART OF THE PLAY."

En verano de 1939, conscientes de las ventas que los *comic-books* estaban restando a los periódicos, Everett M. «Busy» Arnold, propietario de la editorial de *comic-books* Quality, y sus socios en el sindicato de prensa Register-Tribune propusieron al joven historietista Will Eisner la creación de un *comic-book* a modo de suplemento dominical gratuito. Eisner informó a su socio Samuel Maxwell «Jerry» Iger de la oferta que había recibido y de que no podría mantener su rendimiento en el estudio de historietistas que ambos regentaban. Ambos decidieron disolver su sociedad y, a pesar de que Eisner, como socio creativo, mantenía una relación más estrecha con los empleados, fue Iger quien, con el consentimiento de la otra parte, se quedó con la mayoría de los empleados. Eisner sólo se llevó a cinco empleados escogidos para emprender su nueva aventura. Por fin, el 2 de junio de 1940, apareció el proyecto en el que Eisner y su equipo llevaban meses trabajando, el primer número del suplemento de historietas *The Spirit Section*. Sus dieciséis páginas están repartidas entre la portada y las aventuras de tres personajes: The Spirit (siete páginas), Mr. Mystic (cuatro páginas) y Lady Luck (cuatro páginas). La primera y la tercera son series protagonizadas por sendos luchadores contra el crimen, discretamente emparentados con los superhéroes de los *comic-books*. Los dos carecen de poderes especiales y sus indumentarias son las de ciudadanos normales de la época. Esconden sus verdaderas identidades mediante un simple antifaz y un velo respectivamente.

El propio Eisner explicaría años después: «En lo que concierne a Spirit, la única razón de que llevase máscara y guantes fue una cobarde concesión por mi parte al sindicato (...). Recibí una llamada de "Busy" Arnold cuando estaba ultimando el personaje y me dijo: "¿Lleva disfraz?". Le puse una máscara y unos guantes, y le dije "Sí, lleva disfraz".[33] El autor también afirmaría que su primera intención era hacer historietas sin personajes recurrentes y que sólo creó a este personaje por imposición editorial, pero trató de mantenerlo lo más al margen posible en sus relatos. Puede ser cierto, pero precisamente los primeros relatos de Spirit están en gran medida centrados en el personaje; son aventuras bien narradas pero convencionales contra el villano de turno. Tal vez gana la confianza necesaria durante la pausa debida a la Segunda Guerra Mundial como para volver a su idea original y relegar a Spirit a un papel, en muchos casos, menos que secundario, de tal modo que las anécdotas de personajes casi anónimos pasan al centro del escenario que forman las viñetas de Eisner. En este sentido, *The Spirit* es seguramente la única serie clásica de prensa que se puede ubicar con frecuencia en el subgénero de la psicología criminal dedicado a los delitos cometidos por criminales no profesionales: asesinatos pasionales, pequeños robos, el primer paso de un niño hacia la delincuencia...

[33] Will Eisner en *The Comic Journal* 89, pág. 80.

Aun a riesgo de acercarme peligrosamente al terreno que desde el principio del artículo deseo evitar, un repaso a los detectives de la prensa no quedaría completo sin mencionar el paso por este medio del «mejor detective del mundo», como se lo llama en sus colecciones: Batman. Respaldada por el serial cinematográfico de Columbia, *The Batman* (1943), una primera serie de prensa llamada Batman and Robin discurrió entre octubre de 1943 y noviembre de 1946, firmada naturalmente por Bob Kane, que pronto se limitó a hacer los lápices, y distribuida por el sindicato McClure.

En los años sesenta, la fuente de entretenimiento audiovisual de los jóvenes de América no era el serial cinematográfico sino la televisión. En 1966, la cadena ABC comenzó a emitir, con enorme éxito, la serie autoparódica *Batman*, que dio lugar a una fiebre de mercadotecnia en la que no faltó una nueva serie de prensa producida desde 1966 hasta 1972 por DC, la editorial propietaria del personaje, para el sindicato Ledger, y durante dos años más producida directamente por el sindicato.

La tercera pasada de Batman por los diarios se inició con un furor consumista parecido al de los sesenta, despertado en 1989 por la costosa película de Tim Burton, con Michael Keaton, Jack Nicholson y Kim Basinger en el reparto. El sindicato Film Creators' la distribuyó hasta agosto de 1991.

Otro hombre misterioso que tuvo serie de prensa fue El Santo, creado por Leslie Charteris en la novela *Meet the Tiger* (1928). Escrita por el propio Charteris y dibujada por Mike Roy, *The Saint* comenzó en formato diario en septiembre de 1948, y en páginas dominicales en la primavera siguiente. El protagonista es Simon Templar, exquisito aventurero y maestro del disfraz, cuyas iniciales, «S.T.», dan pie a su apodo y al monigote con que firma sus hazañas. Entre éstas se encuentran aventuras de diversa índole y en algunos casos inscritas en el género que venimos tratando. La serie acabó en 1962 cuando su sindicato, Herald-Tribune, fue absorbido por Field Enterprises. Tras Mike Roy pasaron por ella John Spranger, Bob Lubbers y Doug Wildey, y «negros» como Jack Davis.

En la onda de *Los peligros de Paulina*, series protagonizadas por féminas intrépidas tocaron tangencialmente el género en varias ocasiones, muchas de ellas a la fuerza. *Myra North, Special Nurse*, del sindicato NEA y realizada por Charles Coll y Ray Thompson, ofreció entre 1930 y 1931 los casos de espionaje, chantaje y asesinatos a menudo ambientados en entornos exóticos, en los que Myra y su novio Jack Lane, investigador de seguros, se veían envueltos.

Mucho más éxito tuvo *Brenda Starr*, creada por Dale Messick en 1940. Como *Myra North*, esta serie de Tribune-News presentó ocasionalmente tramas criminales, aunque la serie se inclina más bien a la aventura genérica con una fuerte carga romántica.

Tras trabajar para Chester Gould durante unos cinco años, Russell Stamm creó en 1940 la serie *Invisible Scarlet O'Neil* para el *Chicago Times*. Su protagonista tenía el poder de hacerse invisible y de nuevo visible al presionar su muñeca izquierda. Sus aventuras diarias comenzaron en junio y las dominicales en enero del año siguiente. A principios de los cincuenta, Stamm desechó el extraño poder de su heroína y ésta hizo incursiones en el género negro. La serie acabó en 1956, aunque desde 1955 su nombre había cambiado a *Stainless Steel* en honor de un personaje originalmente secundario que había merecido considerable popularidad.

MALOS TIEMPOS PARA SER DETECTIVE

Las últimas décadas no han sido buenas para las historietas de aventuras en la prensa. Grandes clásicos como *Flash Gordon* o *Tarzán* se limitan a rellenar pequeños lugares en los periódicos como ancianos inquilinos a los que da pena desahuciar mientras no salgan demasiado caros. En muchos casos, sin embargo, el escaso número de periódicos que las contratan ha hecho poco rentables incluso las ya nada espectaculares minutas de sus autores recientes, de tal modo que series señeras han desaparecido por completo en Estados Unidos y subsisten en otros países o se han cancelado definitivamente.

Secret Agent X-9 ha sido una de las últimas series *hard boiled* canceladas. Entre 1960 y 1967 se hizo cargo de ella Bob Lubbers, firmando como Bob Lewis, con «negros» ocasionales como John Celardo. Durante este periodo, las aventuras de X-9 se volvieron más violentas, al tiempo que sus actividades estaban fuertemente influidas por la Guerra Fría. A finales de 1966 se inicia el reemplazo de Lubbers con la entrada en los guiones de Archie Goodwin, que el 30 de enero de 1967 se reune con Al Williamson como nuevo equipo creativo de la serie.

Williamson, un enamorado de la obra de Raymond, consiguió por fin trabajar en una de las creaciones de su ídolo tras haber estado a punto de hacerse cargo de *Flash Gordon* años antes por recomendación de Burne Hogarth. Como parte del tributo a Raymond, *Secret Agent X-9* recuperó la estética de los años treinta, pero fue también durante esta etapa cuando la serie cambió su título a *Secret Agent Corrigan*. Además, Williamson dejó su huella en la serie al prestar al protagonista su propio físico desde 1970.

A principios de febrero de 1980, cuando las vacas ya eran flacas, la serie pasó a manos del veterano George Evans, amigo y compañero de Williamson, que ya lo había ayudado con *Secret Agent Corrigan* durante algunos meses de 1973. Con gran conocimiento del medio y una profesionalidad carente de efectismos, Evans fue el autor completo de la serie hasta su cancelación en la primavera de 1996.

Fenecidas *Secret Agent Corrigan* y, más recientemente, *Rip Kirby*, la única superviviente de las series de detectives ha resultado ser la que prácticamente originó el género hace ya setenta años: Dick Tracy.

Tras el retiro de su creador en la Navidad de 197~, los nuevos encargados de dar vida al detective de la gabardina amarilla fueron el novelista Max Allan Collins y Rick Fletcher, ayudante habitual de Gould desde 1961. Cuando Fletcher falleció en 1983, su sustituto fue Dick Locher, otro antiguo ayudante de Gould que ese mismo año había merecido un Pulitzer como humorista gráfico de prensa. Collins borró por completo los años de Dick Tracy en la Luna y trató de recuperar los elementos clásicos, pero con la precaución de adaptarlos al momento actual, al tiempo que ideaba nuevas amenazas.

En 1993 entró como nuevo guionista Michael Killian, un periodista y novelista experimentado que no ha descuidado la acción policial ni la vida privada del héroe, al que ha puesto en trances tan difíciles como una demanda de divorcio por parte de Tess en febrero de 1994. Reconciliado con su esposa, Tracy no parece dispuesto a retirarse, aun siendo un setentón. Puede que escapar de trampas y emboscadas durante décadas lo haya preparado para sobrevivir al desinterés de los lectores... o tal vez no.

© 2002, Jesús Jiménez Varea

UN PILOTO GUÍA EN EL CAMINO

LOS CÓMICS EN ESPAÑA (1968–2002): 2

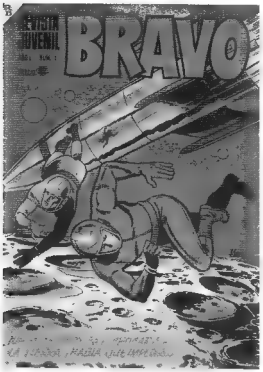
Rafael Marín

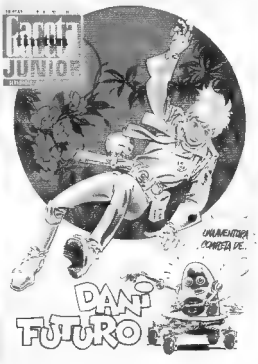
La desaparición gradual del tebeo apaisado de aventuras español vino sucedida, casi sin solución de contunidad, por la publicación del material francés que en la revista Pilote *estaba revolucionando el medio. Historias sólidas sabiamente resaltadas por el uso del color se alternaron brevemente con personajes de creación propia que no se arredraron ante la pujanza de títulos hoy míticos como* Blueberry, Astérix *o* Michel Tanguy. *Fueron los tiempos de* Chico Monza *y* Los Comandos de África, *de* Galax el Cosmonauta *y* Topolino, el último héroe.

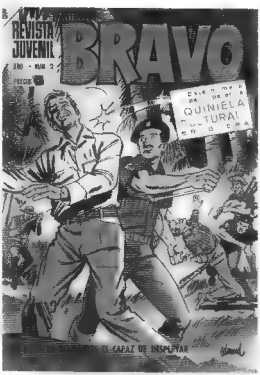
De Francia no sólo llegaban anhelos revolucionarios o turistas liberadas siguiendo la pista de toreros o flamencos. Desde hacía casi una década, una revista consolidaba los conceptos del cómic francobelga con su apuesta por el humor y la aventura a partes iguales. René Goscinny, en series como *Oumpah-pah* o *Astérix*, y Jean-Michel Charlier guionizando *Michel Tanguy*, *Fort Navajo* o *Le Démon des Caraïbes*, parecían haber dado en el clavo con su revista *Pilote*, un semanario destinado a todos los públicos en el que los cómics habían ido adquiriendo cada vez un protagonismo más importante. El difícil equilibrio entre un guión sólido y serio, «culto», y un dibujo bien acabado y atractivo, a menudo en color, parecía algo todavía muy difícil de conseguir a este lado de los Pirineos. Y aunque a partir de ese mismo 1968 que nos ocupa, *Pilote* experimentaría, como consecuencia del Mayo Francés, una serie de cambios internos que lo alejarían del clasicismo y conservadurismo formal de sus historias y abriría la puerta a una serie de autores y propuestas que aún tardarían una década más en ver su publicación en España (todavía quedan muchas de ellas inéditas en nuestro país), lo cierto es que la influencia de *Pilote* en el mercado hispano sería decisiva a la hora de configurar el panorama tebeístico y ayudaría, de paso, a encumbrar Bruguera como única editorial de importancia.

La tradición de revistas de cómics se remonta en nuestro país a títulos míticos como *Chicos*, *Leyendas*, *El Aventurero* o *Flechas y Pelayos*, todas ellas enmarcadas en el ámbito inmediatamente anterior o posterior a la Guerra Civil. Desde mediados de los años cincuenta, apenas un título parecía consolidado en el mercado: *Pulgarcito*, semanario dedicado casi íntegramente al humor, aunque en sus páginas hubieran aparecido personajes como *El inspector Dan* o *El Capitán Trueno*, tras la desaparición de otro título emblemático como fuera *El Campeón*. En 1968, la revista *Gaceta Junior* abre un frente ya explorado por la paupérrima versión hispana de *Tintín*, con la que acabaría por fusionarse, publicando material franco-belga (*Dan Cooper*, *Michel Vaillant*, *Los Franval*, *Anna*), algunos autores españoles interesantes (Carlos Giménez con su *Dani Futuro*, o Carrillo con sus tarzanes de segunda fila como *Sambhur*; o *El Tiburón*, uno de sus muchos aventureros tropicales que, también en ese mismo año y en otros países más dados a experimentos, llegarían a su culminación creativa con Hugo Pratt y su *Corto Maltés*) y las típicas curiosidades y pasatiempos de toda revista infantil que se preciara en aquellos años. Una pequeña parte del material de *Pilote* se publica directamente en álbum; *Michel Tanguy* y *Astérix*, que todavía no era el fenómeno de masas de años después, ven editadas sus primeras aventuras en España por Editorial Molino, logrando un impacto mínimo.

La adquisición por parte de Editorial Bruguera de los títulos más significativos de la escudería Pilote coincide con un movimiento de expansión de sus tebeos en el mercado. Olvidados los cuadernillos de aventuras cuyo ámbito había dominado con series como







El Cachorro, *El Capitán Trueno*, *El Jabato* o *El Cosaco Verde*, Bruguera vuelve la vista hacia el mercado infantil, quizás porque la censura y sus caprichosos requerimientos hacían inviable en esos instantes nuevas incursiones en el terreno de lo heroico. De este modo, Bruguera potencia su línea de tebeos semanales, de los que el mencionado *Pulgarcito* ha sido hasta entonces adalid, y llega a reconvertir otros títulos, alguno dedicado a un público todavía más pequeño con la adaptación de series televisivas como la popular familia Telerín o Topo Gigio (caso de *Din Dan*), y otros con cierta aureola de revista más «adulta» y «picante» al estilo *Can-Can* (como si esa entelequia hubiera sido en realidad posible en una España mojigata y encorsetada), cual era el caso de *El DDT*.

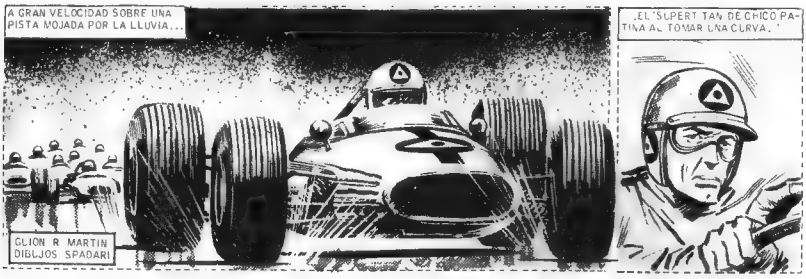
En lugar de publicar una versión literal de *Pilote*, algo quizá imposible, Bruguera realiza una maniobra de fragmentación que amplía el atractivo de los títulos de la casa. Sin embargo, el ingente material publicado en Francia desde 1959 y su innegable calidad hacen que haya que crear un nuevo título que albergue a lo más florido del material francés. Nace así *BRAVO*, un semanario que acoge series francesas como *Fort Navajo* (embrión de las aventuras del luego famoso *Teniente Blueberry*), del todoterreno Charlier y un inexperto Gir; *Aquiles Talón*, de Greg; *Michel Tanguy*,[2] de Charlier y Uderzo, que ocupan la parte en color de la revista a razón de serializaciones de cuatro páginas (dos o una en el caso de Talón, obviamente), siguiendo siempre el estilo original galo.

La otra mitad de la publicación reposa en manos españolas. *Galax el cosmonauta*, con guiones del sempiterno Víctor Alcázar y magníficos dibujos de Fuentes Man, sigue la línea francesa y es presentada, también a color, con aventuras de «continuará». *Galax* es una serie a caballo entre *Jeff Hawke* y *Flash Gordon*, una historieta de ciencia ficción «realista» que ya tenía algún precedente hispano en *Víctor, héroe del espacio* o *Vendaval, el capitán invencible*, y que se asemeja levemente, en cuanto a composición del cuarteto protagonista, a los *Fantastic Four*, casi como si se tratara de una derivación de lo que habría sucedido al equipo de astronautas americanos si no hubieran conseguido los superpoderes que luego darían pie a todo un universo de cuatricomía. La bella poesía inherente a las historias y el buen hacer del dibujante convierten a esta serie, hoy semidesconocida, en uno de los momentos más interesantes del cómic español comercial de los años sesenta. Resulta inexplicable que no haya sido reeditada nunca.

Menos atractivas desde un punto de vista gráfico, pero compartiendo estrellato sin ningún tipo de complejos con los personajes franceses, son las demás series que convirtieron *BRAVO* en un título inaudito en el mundillo español del tebeo, en tanto que estaba dedicado en un noventa por ciento a historietas de aventuras: *Grand Prix*, de R. Martín (uno de los seudónimos de Víctor Mora) y Spadari, que exploraba el difícil mundillo de las carreras

[1] La censura no sólo prohibiría unas relaciones amorosas que, de todas formas, ningún autor iba a atreverse a mostrar, sino que también alcanzaba cotas delirantes con la prohibición de mostrar armas. Resulta ridículo ver cómo en los últimos episodios de *El Guerrero del Antifaz* las peleas se desarrollan con espadas y puñales borrados o jamás dibujados, a pesar de las poses inequívocas de los personajes. Los superheroes americanos, sobre todo Superman, hacía tiempo que habían sido prohibidos en la España franquista pues se consideraba fascista al personaje (?).

[2] *BRAVO* publicaría las aventuras de Michel Tanguy a partir del cuarto album, *La escuadrilla de las cigüeñas*, si bien la segunda historieta serializada, una vez terminada la primera, volvería al tercero con *Peligro en el aire*. Los dos primeros albumes, *Escuela de aguilas* y *Por el honor de la bandera* habían sido publicados ya por Molino. Se da la circunstancia de que las aventuras de Tanguy y Laverdure extienden su popularidad a todo el mundo cuando la firma Dassault lanza sus Mirage III-C, de los que la serie será en todo momento ardiente propagandista.


A GRAN VELOCIDAD SOBRE UNA PISTA MOJADA POR LA LLUVIA...
¡EL SUPERTAN DE CHICO PATINA AL TOMAR UNA CURVA.'
GUION R MARTIN
DIBUJOS SPADARI

La familia Trapisonda, un grupito que es la monda, de Ibáñez. Las portadas, siguiendo la línea de los primeros *Pilote*, estaban ilustradas por Edmond y hacían alusión al contenido, aunque a mitad de la andadura de la revista, quizá por la popularidad conseguida por *Blueberry*, serían directamente las planchas de las aventuras del teniente de caballería (*El águila solitaria*) las que coparían la primera plana, con alguna aparición esporádica de páginas de *Michel Tanguy*.

Durante casi un año, 46 números, *BRAVO* se convierte en un título indispensable. Sin embargo, en los últimos tiempos de su corto periodo de vida, algo se tuerce. Las series españolas desaparecen. Las francesas también, dejando en suspenso en casos como *Blueberry* o *Michel Tanguy* la continuación de los álbumes *El jinete perdido* y *Cañón Azul no contesta*, quizá debido a las secuelas organizativas que el Mayo revolucionario creó en la editorial de origen. En sus últimos números, *BRAVO* se convierte en una revista dedicada a ser todo lo contrario de lo que era antes: historietas humorísticas de interés menor, reliquias en muchos casos rescatadas de *Pulgarcito*, ocupan sus páginas. Visto el desinterés de la empresa editora en renovar el contenido, la revista cierra.

El resto del material *Pilote* que bien podría haber sido incluido en las páginas de *BRAVO*, la temática aventurera de *El demonio del Caribe*, esa magnífica y rocambolesca serie de piratas de Charlier y Hubinon, y la humorística parodia del chauvinismo desde dentro del chauvinismo que es *Astérix*, de Goscinny y Uderzo, serían publicadas en *DDT* y *Din Dan*. Si bien la segunda de estas series ganaría pronto fama y gloria en el mercado patrio con su publicación en álbumes y su trasvase a otros títulos de más importancia por venir (*Gran Pulgarcito*, *Mortadelo*), las aventuras del pirata Barbarroja y su hijo Eric pasarían casi desapercibidas y apenas gozarían del favor que se merecen, siendo como son precursoras de los hallazgos narrativos de *Blueberry* años más tarde (la prisión, la huida, el vivir fuera de la ley, etc.), de ahí que una iniciativa ya muy posterior de publicar esas historietas en forma de álbum (Glénat, 1995) haya acabado en fracaso.[3] La injusticia parece una constante en el mundo del cómic en España.

El movimiento expansivo de Bruguera, tras la repartición del material *Pilote* de éxito asegurado, empieza también a basarse en la producción de una serie de autores de la casa que ven aumentadas sus historietas de humor de una a dos páginas. Es, sobre todo, el primer gran momento de Francisco Ibáñez, uno de los dos monstruos creadores de la editorial (el otro, sin duda, es Manuel Vázquez), que explota su habilidad para exagerar situaciones en la mayor parte de los títulos: *Pulgarcito*, *DDT*, *Din Dan*, *Tío Vivo*. Es el momento de la potenciación de *Pepe Gotera y Otilio*, *La familia Trapisonda*, *El botones Sacarino*, *Rompetechos*, *13 Rue del Percebe* y, sobre todo, *Mortadelo y Filemón*. Posiblemente, cualquiera de estas series habría podido dar el salto y convertirse en un *boom* prefabricado a poco que se les diera más cancha, sacándolas de la página o la doble página en que se desarrollaban sus historias simplistas. La popularidad de todas ellas parecía probada. Sin embargo, fue la pareja formada por el histriónico Mortadelo y su malhumorado jefe la que se llevaría el gato al agua.

© 2002, Rafael Marín

[3] Tal vez el hecho de que las aventuras de Barbarroja y sus fuera de la ley no sean en nuestro país todo lo populares que por su calidad merecen se deba a que en muchas de las aventuras, situadas en el Caribe colonial, los personajes españoles sean presentados como villanos con características absolutamente negativas. Las secuelas de la Leyenda Negra siguen pesando a ambos lados de los Pirineos.

THORGAL: EL HIJO DE LAS ESTRELLAS

Ángel Olivera

El problema que suele tener la fantasía heroica, ya sea en novela o en historieta, es la repetición rutinaria de esquemas donde el antihéroe bárbaro de rigor ha de enfrentarse al brujo de turno por la salvación de la despistada chica ligera de ropa de cada episodio. Pero el género puede dar mucho de sí, y las barreras de las convenciones pueden romperse y edificarse a capricho cuando se tiene un guionista que roza la genialidad y un dibujante que se toma su tiempo en adaptarse a la creación de la más novedosa, moderna y apasionante de las sagas que ha dado jamás el género.

Son numerosos los cómics célebres que empezaron su andadura de forma modesta y poco espectacular, sin hacer suponer en un primer momento en qué se habrían de convertir posteriormente. El caso de *Thorgal* es especialmente significativo.

Cuando se dio a conocer el primer episodio de este personaje en las páginas de la revista belga *Tintin*, allá en 1976, no parecía sino una más de las numerosas series que aparecían por entonces en dicha publicación. Los cómics seriados de aventuras ocupaban desde siempre un puesto muy importante en la revista, desde títulos muy tradicionales como *Ric Hochet* y *Michel Vaillant* hasta otros más recientes e innovadores como *Comanche* y *Bernard Prince*. En los setenta, *Tintin*, más proclive a las innovaciones que su directa competidora *Spirou*, abrió sus puertas a una nueva generación de cómics de aventuras, que cubrían casi todos los subgéneros, desde la aventura de época al *western*, y desde la ciencia ficción apocalíptica a la fantasía pura, destacando entre ellos una serie de héroes de nuevo cuño, rebeldes y contestatarios, hijos de la época que les vio nacer: Buddy Longway, Jonathan, Simon du Fleuve... Entre ellos llegó en 1976, sin apenas hacer ruido, Thorgal.

Desde hacía ya años, la dirección de la revista había advertido que al público lector, cada vez más impaciente, le sabían a poco las entregas tradicionales de dos páginas semanales con las que se iban publicando las historias largas, por lo que se aumentó a cuatro, seis o a veces hasta ocho y diez el número de páginas por episodio de muchas series, de forma que las historias en curso quedaban completadas en dos o tres meses en vez de en cinco o seis. Paralelamente, con algunas otras se realizó un curioso experimento: las entregas se componían de seis u ocho páginas, pero con la particularidad de publicarse no semanalmente, sino cada mes, es decir, cada cuatro números de la revista, sin duda para mantener de forma continuada la presencia de esos personajes en la revista, que de otra manera, o se limitaban a episodios cortos de dos páginas, o pasaban muchos meses, cuando no años enteros, sin reaparecer de nuevo. Los relatos se articularon de forma que cada capítulo mensual fuera en algún modo autoconclusivo, casi autónomo dentro de la historia que se contaba, con su presentación, su nudo y su desenlace, que por cierto acababa con la expresión *fin de l'épisode* en vez del tradicional *à suivre* («continuará») de las entregas semanales. Una postura muy inteligente teniendo en cuenta que el lector tenía que esperar un mes entero para continuar leyendo la historia. Entre capítulo y capítulo se recurría a la elipsis para engarzar uno con otro; por otra parte, se prescindía de los tradicionales resúmenes de los episodios anteriores, contando la historia de forma que el mero contexto bastara para poner en situación al lector.

El primer episodio de *Thorgal* asumió, pues, dicha estructura; se componía de seis páginas, las primeras del futuro álbum *La maga traicionada*. En ellas, realizadas con un dibujo correcto, agradable pero sencillo y sin floriturras, nos encontrábamos con un relato ambientado en las tierras y los tiempos de los vikingos, protagonizado por un héroe de largos cabellos negros encadenado a una roca y una misteriosa dama tuerta que lo liberaba y lo salvaba de morir ahogado o congelado. Relato de aventuras muy sencillitas y poco llamativas que entrarían de lleno a partir de la siguiente entrega en el género fantástico, cuando el héroe escala los muros de una fortaleza en las montañas para enfrentarse espada en mano con un gigante y un enano guardianes de unos brazaletes mágicos.

Nada fuera de lo corriente ni especialmente original, y muy de andar por casa. Ni de lejos hubiese pensado nadie que *Thorgal*, veinticinco años después, sería uno de los *best-sellers* indiscutibles del cómic francobelga. Hoy en día cuenta con veinticinco álbumes publicados, y su fama y su éxito se pueden comparar con los del mismísimo *Blueberry*.

LOS CREADORES

Como todas las criaturas, Thorgal es hijo de un padre y de una madre; y, como casi todas las criaturas de ficción, padre y madre son ambos de género masculino.

Su creador literario es Jean Van Hamme, probablemente el mejor guionista actual del cómic europeo y, en mi opinión, auténtico sucesor del gran Jean Michel Charlier. Nacido en 1939 y, al contrario que aquél y que tantos otros célebres autores, su juventud no se vio marcada por las malas condiciones de trabajo ni por las dificultades económicas. Desde el comienzo parece claro que iba a ser un triunfador: ingeniero comercial, profesor de economía política y poseedor de cuatro licenciaturas universitarias, durante doce años estuvo trabajando para diversas multinacionales, alcanzando el puesto de apoderado general de Philips en Bélgica. Por ello, resulta aún más sorprendente que un buen día de 1976 lo dejara todo para dedicarse en exclusiva a escribir, terreno en el que había empezado a destacar varios años antes. Autor de numerosos guiones de cine y televisión y de la serie de novelas protagonizadas por Largo Winch, posteriormente adaptadas por él mismo al cómic, se inició en este medio en 1968, curiosamente con un álbum de aventuras erótico mitológicas, *Epoxi*, probablemente el único de aquella serie de lujosos cómics protagonizados por heroínas hipersexuadas publicados por Eric Losfeld en los años sesenta que aguanta bien hoy en día. A ello no son ajenas la belleza y la sensualidad de los dibujos del mítico y espléndido Paul Cuvelier, para quien Van Hamme escribiría varios guiones del personaje clásico creado por aquél, *Corentin*, un adolescente europeo del siglo XVIII que vive prodigiosas aventuras exóticas en el misterioso Oriente. Estos trabajos le abren de par en par las puertas de *Tintin*, donde se publica dicha serie. El talento de Van Hamme le permite moverse cómodamente de un género a otro haciéndose cargo de series creadas por otros autores y de otras nuevas creadas por él, trabajando con algunos de los mejores dibujantes de la escudería de la revista: La aventura pura y tradicional en *Michael Logan*, dibujado por Beautemps; las andanzas de capa y espada en *Domino*, con Cheret; la intriga de ciencia ficción en *Mr. Magellan*, con Geri; *Tony Stark* (no, nada que ver con la Marvel), con Aidans; *Arlequin*, con Dany...

La obra que lo consagraría como un gran guionista sería el álbum autoconclusivo de 1976 *Historia sin héroes*, con dibujos de Dany, el relato de la desesperada lucha por la supervivencia de los pasajeros de un avión estrellado en la selva del Amazonas. Esta magnífica y emocionante historia está más que inspirada en la película *El vuelo del fénix*, de Robert Aldrich, lo que no disminuye ni un ápice su valor. En ella, Van Hamme nos ofrece un completo repertorio de sus habilidades, que serán por otra parte las señas de identidad de su obra a lo largo de todo el cuarto de siglo siguiente: una imaginación inagotable, una capacidad sorprendente de recrear temas y elementos ya conocidos de forma que parezcan novedosos (de entrada me vienen a la mente otros dos expertos en la materia, capaces de refundir historias creadas por otros y hacer filigranas con ellas: me refiero a Jean Michel Charlier y al director norteamericano Brian de Palma); la perfecta caracterización de los personajes, con apenas unas simples pinceladas; la habilidad para la síntesis por medio de la elipsis, obviando escenas innecesarias y recreándose en los momentos culminantes de la historia; la perfecta graduación de la tensión y el suspense; la capacidad de sorprender constantemente al lector, que pocas veces imagina lo que va a ocurrir a continuación (un don este último que poseen muy pocos narradores contemporáneos); un uso virtuoso de la palabra escrita con diálogos precisos y llenos de vida y, quizás lo más importante de todo, la habilidad de encariñarnos con sus personajes y emocionarnos de verdad con las peripecias de éstos. *Historia sin héroes* ganó merecidamente el premio Saint Michel en 1977 al mejor álbum y supuso, a mi modo de ver, un antes y un después en el cómic europeo, tanto más significativo al publicarse por entregas en *Tintin*, una de sus principales revistas del medio. Recientemente, por cierto, ha aparecido en Francia un nuevo álbum relatando el regreso de los protagonistas de la epopeya a la selva amazónica, precisamente titulado *Veinte años después*.

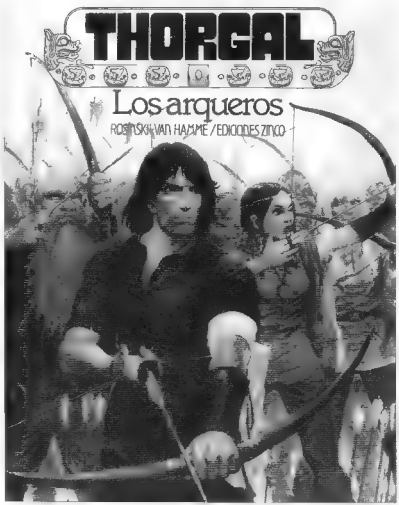
Además de *Thorgal*, realiza también con Rosinski, esta vez para *À Suivre*, la larga epopeya en blanco y negro *El gran poder del Chninkel*, relato que, al publicarse en sucesivas entregas mensuales sin límite de páginas, especialidad de la citada revista, permite a ambos autores dar rienda suelta a todo su talento sin las limitaciones editoriales que obligan normalmente a enconsertar las historias en álbumes de cuarenta y ocho páginas. Se trata de una narración de fantasía más o menos heroica, con algunos ribetes de

ciencia ficción y claras referencias a la mitología religiosa judeocristiana, concluída de forma absolutamente apocalíptica, lo que parece una constante en muchas obras ambiciosas de la escuela francobelga. Esta saga es importante además por sus muchos puntos comunes, gráficos y argumentales, con la saga que nos ocupa.

Van Hamme es célebre también por dos series de intriga y aventuras contemporáneas iniciadas en 1984 y 1990, respectivamente, cuya popularidad y éxito comercial son casi parejos a los de *Thorgal*. Nos referimos, naturalmente, a *XIII* y *Largo Winch*. Con un punto de arranque plagiado directamente (plagiado, sí, no inspirado: llamemos a las cosas por su nombre) de la famosa novela de Robert Ludlum *El Caso Bourne*, *XIII* es una serie sorprendente sobre las vicisitudes de un misterioso aventurero amnésico que trata de descubrir su propia identidad. La saga se prolonga álbum tras álbum sin que estemos seguros, tres lustros después de su comienzo, de la verdadera identidad del protagonista: sucesivamente, giro argumental tras giro argumental, le hemos creído un asesino (nada menos que del presidente de los Estados Unidos), un oficial de las fuerzas especiales, un mercenario, un terrorista, un agente secreto, un jefe guerrillero claramente inspirado en el Che Guevara... Dibujada por el a veces competente, a veces irregular, pero generalmente excesivo William Vance, supone, sin embargo y con diferencia, el mejor trabajo que este artista ha realizado en su larga carrera profesional.

Largo Winch, eficazmente dibujado por Philippe Francq, aparece en el momento en el que el prestigio de Van Hamme está en lo más alto; y quizá siempre el hombre se encontrase falto de ideas nuevas al mismo tiempo, por lo que recurre a las antiguas, en este caso a sus novelas ya mencionadas, adaptándolas libremente al cómic. Las trepidantes aventuras del joven huérfano convertido de repente en heredero de una de las multinacionales más importantes del mundo, abriéndose paso entre los mil y un peligros que le acechan en el despiadado mundo de las finanzas, deben mucho, quizás más que *XIII*, a los *best-sellers* de intrigas internacionales y, aunque les falta ese toque mágico que sí tienen *XIII* y *Thorgal* y el héroe carece del carisma y la simpatía de los otros dos, sigue siendo una de las mejores series del cómic europeo actual.

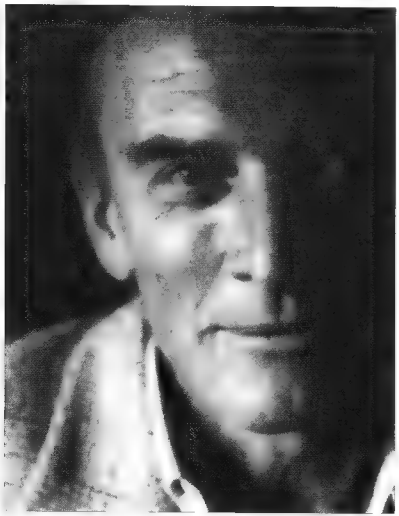
Mencionemos también otras dos obras, que no por su menor extensión son de menor interés: *S.O.S. Felicidad*, dibujada por Griffo, se compone de tres álbumes que incluyen seis historias aparentemente independientes en las que se ironiza sobre la planificación estatal en beneficio de la comunidad, que, llevada hasta sus últimas consecuencias, puede conducir a lo kafkiano y al totalitarismo. En el episodio séptimo y último, que abarca todo el álbum final, confluyen los seis relatos anteriores y la obra adquiere la totalidad de su significado: la libertad, viene a decirnos amargamente



Van Hamme, es sólo una ilusión, y los hombres jamás llegaremos a conseguirla, pues nos dejamos engañar constantemente por unos y por otros. En cuanto a *Luna de guerra*, dibujada por Hermann, es un relato único en el que a partir de un hecho trivial, un vulgar banquete de bodas, las cosas acaban complicándose más y más, a causa de la estupidez y obcecación de los protagonistas, hasta degenerar, como el título indica, en una verdadera masacre.

Para acabar con Van Hamme, recordemos que ha tenido la osadía de escribir el primero de los nuevos álbumes de los míticos Blake y Mortimer, el episodio titulado *El caso Francis Blake*, en el que, con dibujos de Ted Benoit, mimetiza a la perfección el estilo de un autor, Jacobs, absolutamente opuesto en todo al suyo, sin que se pueda apenas distinguir la obra del uno de la realizada por el otro, contando además una historia apasionante cuya lectura es imposible abandonar hasta la última página.

Por lo que se refiere a Grzegorz Rosinski, nacido en Polonia en 1941, es uno de los dibujantes de origen más exótico de los que componen la escuela francobelga. Pionero del cómic en un país sin tradición alguna en el género, se aficiona al mismo al caer en sus manos algunos ejemplares de la revista francesa *Vaillant*, al parecer la única publicación de cómics que llegó a atravesar el telón de acero en los años cincuenta, los más álgidos de la Guerra Fría, sin duda por estar publicada por el Partido Comunista



Francés. Sus comienzos consisten en colaboraciones a partir de 1968 para la revista juvenil *Deporte y Turismo* y para *Relax*. De la multitud de cómics que realiza en esos años destacan las series *Kpt Zbik* (*Capitán Gato Salvaje*) y *Kpt Kloss* (*Capitán Kloss*), una serie de aventuras protagonizada por un piloto de helicópteros. La aventura pura, el policíaco, la fantasía y la ciencia ficción son los géneros que toca en sus historias, a las que hay que sumar una trilogía sobre la historia de Polonia.

En 1976 viaja a Bélgica, donde contacta con Editions Dupuis y empieza a realizar historias cortas, de carácter humorístico, para *Spirou* y para *Le Tromboné Illustré*, el suplemento experimental dirigido al público adulto que incluye la mítica revista en aquella época. Conoce a Jean Van Hamme, y ambos comienzan, tímidamente, para *Tintin*, la obra que ahora nos ocupa. Para la misma revista realiza durante algunos años *Hans*, serie de ciencia ficción con guión de A.P. Duchateau (célebre guionista de *Ric Hochet*) que, aunque bastante entretenida y que le permite lucirse a gusto, no llegará ni de lejos a las cotas que habría de alcanzar con *Thorgal*. *El gran poder del Chninkel* es su otra gran obra realizada conjuntamente con Van Hamme.

El estilo de Rosinski fue evolucionando rápidamente, desde unos inicios con cierta tendencia hacia lo caricaturesco en los que parecía costarle un poco de trabajo dibujar personajes realistas, hasta un dominio absoluto de todos los recursos del dibujo y de la narración gráfica, especialmente a partir del quinto álbum de *Thorgal*, con su brillante uso de la plumilla. A ello hay que sumar su espléndido trabajo de caracterización de personajes y la expresividad que es capaz de darles, y su portentosa imaginación visual, con la que da forma gráfica a los hallazgos de Van Hamme.

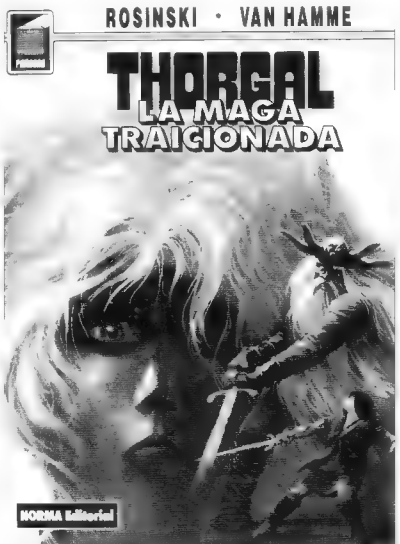
Es de lamentar, sin embargo, que su talento no se haya prodigado más a lo largo de este cuarto de siglo, dedicándolo a la creación de alguna otra serie. *Thorgal* es, pues, la obra por la que Rosinski será recordado.

LA SAGA DE THORGAL

Aquella pequeña primera aventura de Thorgal tan sólo alcanzó las treinta páginas de extensión, repartidas en cinco capítulos de seis páginas cada una. La impresión que uno tiene al releerla es que Hermann no pretendía ni por asomo crear la vasta saga en que poco a poco se convirtió la serie, y que la fue escribiendo sin tener una idea clara de cómo iba a continuarla, incluyendo en ella todo lo que se le iba ocurriendo. El argumento es sencillo y lineal, aunque la historia comienza con la acción ya iniciada: Thorgal, el trovador, y Aaricia, hija de Gandalf el Loco, rey de los vikingos del norte, se enamoran, y éste último, que odia al joven al que considera un bastardo, lo condena a morir ahogado en el anillo de los sacrificios. Interviene la misteriosa hechicera Slive, que lo salva a condición de que sea su servidor durante un año. Slive resulta ser una enemiga encarnizada de Gandalf —rey, por cierto, muy poquita cosa, porque su reino consiste tan sólo en una aldea no mayor que la de Astérix— y Thorgal habrá de ayudarla a capturarlo, pero acabará luchando codo a codo con él contra los bárbaros montañeses e impedirá que Slive le dé muerte. Ésta, a su vez, resulta ser la reina de la Isla de los Mares Helados, y se marchará a bordo de un *drakkar* de hielo, pero amenazándolos con volver y cobrarse su deuda.

La narración es fluida; los diálogos, precisos. No hay casi un solo texto de apoyo, lo que contribuye a la agilidad del relato. Como en una obra de teatro, cada capítulo tiene una unidad de tiempo y de lugar; el capítulo acaba y, en el siguiente —un mes después para los lectores que siguieron su publicación en revista—, la escena empieza en otro momento y otro escenario diferentes: la roca de los sacrificios en la orilla del mar, la montaña, el poblado vikingo, el paso donde los atacan los baals, y finalmente otra vez en la orilla del mar, donde acaba la historia. Un procedimiento similar se empleará durante toda la primera época de la serie, hasta el episodio *Los arqueros*. Después de éste, los álbumes tendrán una estructura narrativa condicionada únicamente por las cuarenta y seis páginas del álbum, y no por los capítulos en los que hasta ese momento se dividían.

Slive cumple con su promesa y reaparece en el siguiente episodio, ya mucho más elaborado y espectacular, tanto en lo que se refiere al dibujo como al argumento, alcanzando, a base de capítulos de ocho y siete páginas, las cuarenta y seis reglamentarias de todo álbum que se precie (el primer álbum se complementaría con "Casi el paraíso...", una historia independiente en dos partes, dieciséis páginas en total, realizada claramente bastante tiempo después). *La isla de los mares helados* nos cuenta cómo Aaricia es secuestrada por las águilas de Slive el mismo día de su boda con Thorgal, que se ha reconciliado con el viejo Gandalf, aunque no con el hijo de éste y hermano de Aaricia, el brutal Bjorn. La expedición que ambos capitanean en pos de los secuestradores concluye con su reencuentro con Slive en su fortaleza, en realidad nada menos que una nave espacial extraterrestre, y una revelación que a partir de ese momento definirá y condicionará al héroe y todo el desarrollo posterior de la serie: Thorgal es el descendiente y último superviviente de los hijos de las estrellas, un grupo de hombres y mujeres procedentes de un mundo muy lejano que naufragaron en la Tierra y que nunca pudieron volver a su planeta natal. Slive pretendía salvar a su raza uniendo a Thorgal con su propia hija pero, al morir ésta a manos de Bjorn, su esperanza queda truncada. Slive desaparece de la historia y Thorgal, que había de convertirse en rey, quizás en dios, vuelve a ser simplemente un hombre entre los hombres.



Tras este episodio revelador, nuestro héroe, rechazando el ofrecimiento de los vikingos a los que ha liberado de convertirse en su jefe y lanzarse a la conquista de un nuevo mundo, marcha lejos con la dulce Aaricia, en busca de paz y felicidad bajo las estrellas.

El tercer episodio, *Los tres ancianos del país de Arán*, nos muestra a Thorgal y Aaricia, lejos ya de tierras vikingas, en busca de un lugar donde establecerse. Aaricia es raptada por los ancianos del título y Thorgal deberá enfrentarse a una serie de pruebas para rescatarla, incluyendo un viaje al Segundo Mundo y su primer encuentro con una hermosa semidiosa completamente desnuda a excepción de su cinturón, la Guardiana de las Llaves. Un extraño viaje por el tiempo que acaba poniendo las cosas en su lugar sirve como colofón a la historia, especialmente importante porque en ella la serie apuesta ya abiertamente por la fantasía con mayúsculas, siendo la primera vez en la que su héroe viaja a otros mundos distintos del nuestro, que será una de las constantes de la saga, y también porque quedan un poco más nítidas las coordenadas geográficas y temporales en las que nuestros héroes habrán de moverse en lo sucesivo.

El joven matrimonio se establece en una tranquila y modesta aldea de campesinos donde Aaricia va a dar a luz a su primer hijo. Sus esperanzas se ven brutalmente truncadas en *La galera negra* cuando un fugitivo, que resulta ser el príncipe Galathorn, roba el caballo de Thorgal para escapar de los sicarios de Shardar el Poderoso, y éstos acusan a nuestro héroe de complicidad. Creyendo muertos a Aaricia y al hijo que esperaban, Thorgal perderá la razón y sólo la recuperará arrostrando por segunda vez en su vida el viaje al Segundo Mundo en un desesperado intento de salvar a su mujer, en el prodigioso álbum *Más allá de las sombras*, episodio que señala la mayoría de edad de la serie por su excelente dibujo, con el que Rosinski alcanza la plena madurez como dibujante, su espléndido guión, con la afortunada sucesión de elementos fantásticos admirablemente hilvanados, y la creciente tensión dramática que culmina en un bellísimo final. En *La caída de Brek Zarith* Thorgal rescata a los suyos de las garras de Shardar el Poderoso y se insinúan por primera vez los extraordinarios poderes latentes de Jolan, su hijo, heredados de sus antepasados extraterrestres. Estos poderes se desatarán cuando la familia se instala en una isla desierta, tratando de alejarse al máximo de los hombres que tantos sinsabores les han causado, en *Alinoé*, relato angustioso y casi claustrofóbico donde el fantástico da paso al terror.

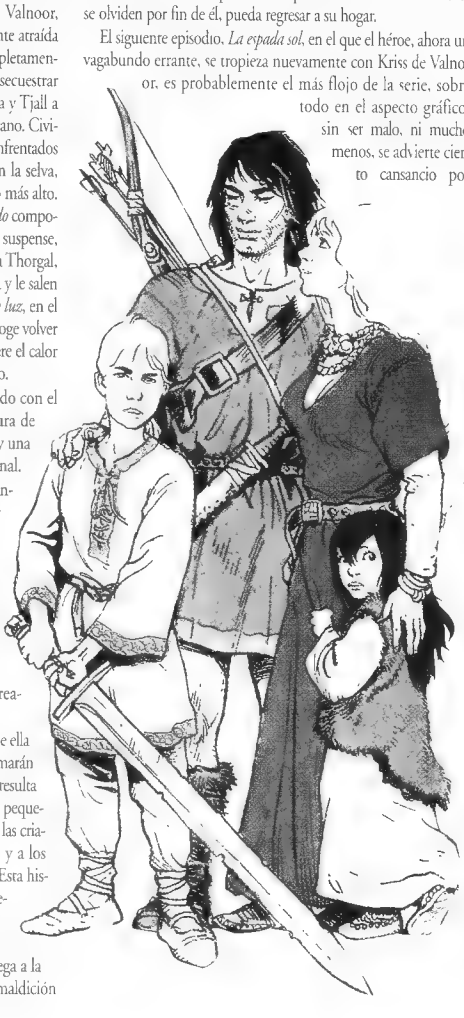
Los arqueros es importante por ser el prólogo a la magnífica saga del país Qa, con la irrupcion en la serie del hábil y atolondrado Tjall, del campechano y picarón Pie de Árbol y, sobre todo, de la bellísima, intrépida, invencible y diabólica Kriss de Valnoor, amazona sin escrúpulos que detesta, pero a la vez se siente atraída por Thorgal, semejante a ella en algunos aspectos y completamente antagónico en todos los demás. Kriss no dudara en secuestrar a Jolan y a Pie de Árbol para obligar a Thorgal, Aaricia y Tjall a acompañarla en su peligrosa aventura al otro lado del océano. Civilizaciones precolombinas, dioses venidos de las estrellas enfrentados en una lucha a muerte, fastuosas ciudades perdidas en la selva, barcos voladores... La serie llega con estos episodios a lo más alto. *El país Qa*, *Los ojos de Tanatloc* y *La ciudad del dios perdido* componen una espléndida aventura, cargada de dramatismo y suspense, hasta desembocar en un final inesperado y terrible para Thorgal, en el que los fantasmas de su propio pasado cobran vida y le salen al encuentro. La saga tendrá su epílogo en *Entre tierra y luz*, en el que Jolan, a punto de convertirse a su vez en un dios, escoge volver a ser otra vez nada más que un niño, un niño que prefiere el calor protector de sus padres a la adoración de todo un pueblo.

Después vendrá un relato aislado apenas relacionado con el resto de la saga: *El señor de las montañas*, una aventura de ciencia ficción pura con repetidos viajes por el tiempo y una serie de paradojas sobre paradojas con un ingenioso final.

La saga de *Thorgal* no sólo se extiende hacia adelante sino también hacia atrás. Los álbumes *El hijo de las estrellas* y *Aaricia* agrupan diversas historias de mediana o corta extensión protagonizados respectivamente por Thorgal y Aaricia cuando aún eran niños, relatos que ampliarán cuanto sabíamos de ellos, que explican mejor los acontecimientos de aquel primer y ya lejano episodio y que aportarán nuevas implicaciones, que posteriormente tendrán consecuencias en la saga, y nuevos personajes que reaparecerán en el futuro.

La familia regresa al hogar materno de Aaricia para que ella pueda dar a luz a su segundo hijo, una niña a la que llamarán Loba, que dará nombre al nuevo álbum, y que también resulta tener extrañas habilidades, pues la jovencita, desde muy pequeña, estará dotada con el poder de comunicarse con todas las criaturas grandes y pequeñas; poder que los sacará, a ella y a los suyos, de más de un apuro en las peripecias venideras. Esta historia, nuevamente, se convierte en el prólogo de una nueva saga, cuando, en *La guardiana de las llaves*, Thorgal, tras una breve aunque terrible aventura en la que su personalidad es suplantada por la de un viejo enemigo, llega a la conclusión de que su azarosa existencia se debe a una maldición que se ceba sobre él y que pone constantemente en peligro a los que quiere. En consecuencia, abandona a Aaricia y a sus hijos y se marcha solo, con la esperanza de que un día, cuando los dioses se olviden por fin de él, pueda regresar a su hogar.

El siguiente episodio, *La espada sol*, en el que el héroe, ahora un vagabundo errante, se tropieza nuevamente con Kriss de Valnoor, es probablemente el más flojo de la serie, sobre todo en el aspecto gráfico; sin ser malo, ni mucho menos, se advierte cierto cansancio por



¡ES FABULOSO! ¡TANTO ORO! ¿DE DONDE PUEDE PROCEDER?
¿FÁCIL ADIVINARLO.
EGOS TRES MISERABLES QUE SE HACEN LLAMAR BIENHECHORES DEBEN HABER DESCUBIERTO YACIMIENTOS DE ORO EN LOS MONTES CERCANOS, Y A LO LARGO DE MUCHOS AÑOS HABRÁ OBLIGADO AL PUEBLO A TRABAJAR...
CON ESTE RESULTADO
¡QUÉ IMPORTA EL MEDIO, POR DIOS! FRUTAR DE ESE TESORO ATRAVESARÁ EL INFIERNO HABLANDO. ¿EN QUÉ CONSISTE LA ULTIMA PRUEBA?
OS LO EXPLICARÉ
AQUEL DE ENTRE VOSOTROS QUE NOS TRAIGA EL FRAGO CONTENIENDO EL AGUA DE LA NOCHE DE LOS TIEMPOS, SE CASARÁ CON AARICA Y SERÁ EL REY DE ARAN
ENTONCES, ¿VAYAMOS AHORA MISMO! ¿DÓNDE ESTÁ ESE FRAGO?
EN EL SEGUNDO MUNDO.

parte de los autores, que no parecen saber muy bien qué hacer ya con el personaje. Da la impresión de que Thorgal está siguiendo el mismo camino que tantos otros célebres cómics de la escuela francobelga (por no referirnos a los de otras latitudes) que, pasada su época de gloria, esfumado el interés que pusieron en ellos sus creadores, continúan realizándose y publicándose por pura inercia, por motivos exclusivamente crematísticos, y cuyas sucesivas entregas van defraudando más y más a sus antiguos lectores.

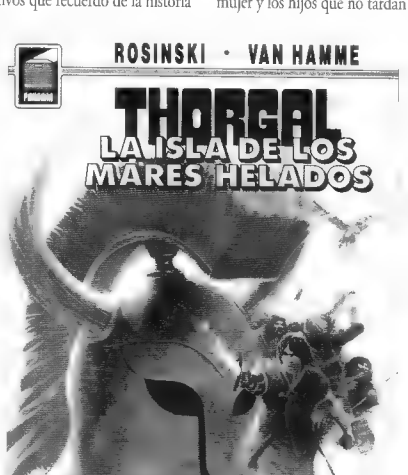
Así las cosas, la aparición de *La fortaleza invisible*, sorprendente aventura en la que Thorgal ve pasar ante sí toda su vida y a todos cuantos han participado en ella, una especie de compendio y resumen de la serie entera, da pie para suponer que es la última historia del personaje. Cuando al final de la misma consigue que los dioses olviden por fin su nombre, pero a costa de olvidarlo también él mismo, y parte con Kriss de Valnoor a la conquista del mundo tras convencerla de que su verdadero nombre es el de Shaigan el Implacable, todo hace suponer —al menos para algunos de sus fieles lectores— que la serie ha concluído con un final de antología. Un final que en cierto modo recuerda al de *Angel Face*, el que durante varios años fue el último álbum de Blueberry pero que, como en el caso de éste, resulta no ser tal. Por fortuna para sus lectores, ya que, cuando aparece un nuevo álbum, y más tarde los siguientes, queda claro que la serie sólo ha pasado un bache, y que Van Hamme y Rosinski, al contrario que muchos de sus colegas, tienen todavía bastante que contar.

Durante tres episodios, *La marca de los desterrados*, *La corona de Ogotai* y *Gigantes*, el amnésico Thorgal, siempre bajo el control de Kriss de Valnoor, será Shaigan el Implacable, terror de los mares, pirata, asesino, tirano y traficante de esclavos. Sabiamente, Van Hamme nos escamotea sus sangrientas hazañas, y Thorgal apenas aparece en los dos primeros álbumes; la historia se centra en las penalidades que Aaricia, Jolan y Loba sufren por su causa.

Digitalizado en Tebeosfera

Al final, y tras un viaje al hogar de los dioses nórdicos y al país de los gigantes, Thorgal recuperará la memoria y huirá de Kriss y del reino de terror en el que ha vivido engañado durante años. El final de la epopeya, *La jaula*, con su accidentado regreso al hogar digno de un Ulises y ese abrazo final entre Thorgal y Aaricia, es uno de los momentos más emotivos que recuerdo de la historia del cómic.

Los últimos acontecimientos convencen a nuestros héroes de la necesidad de partir otra vez, pero ahora es toda la familia la que emprende la marcha hacia el sur a bordo de una pequeña embarcación, en busca de nuevos y más tranquilos horizontes. Los episodios *Aracnea* y *La peste azul*, ambos autoconclusivos, repletos de imaginación y suspense, demuestran no sólo que la vida de los héroes del cómic difícilmente pueden ser tranquilas y pacíficas como a menudo ellos anhelan (ya que entoncen perderían toda razón de ser), sino que Thorgal, después de un cuarto de siglo y veinticinco álbumes, aún goza de buena salud y, sin duda, nos hará disfrutar (al menos así lo esperamos) de nuevas y portentosas aventuras.



UN HÉROE DIFERENTE

Thorgal, físicamente, es un héroe de aspecto tradicional, fuerte, apuesto, agraciado, no muy distinto de tantos y tantos otros héroes del cómic. Sin embargo, ya en ese aspecto exterior aparecen algunos rasgos distintivos que lo hacen especial. Salta a la vista la sencillez de sus ropas, que le dan la apariencia de un simple cazador, con su arco y sus flechas, más que de un guerrero heroico; y, en efecto, no es un guerrero propiamente hablando, pues es hombre de armas sólo por necesidad, dado que precisa defenderse y defender a los suyos. El otro detalle significativo es esa cicatriz de la mejilla, que tiene su origen en el tajo que le propinó Gandalf el Loco en aquellas primeras viñetas de la saga, y que es su principal seña de identidad. Seña de identidad que lo distingue de tantos héroes inmaculados e invencibles y que nos da a entender que ante todo es un hombre; un héroe también, pero sobre todo un hombre y como tal es vulnerable.

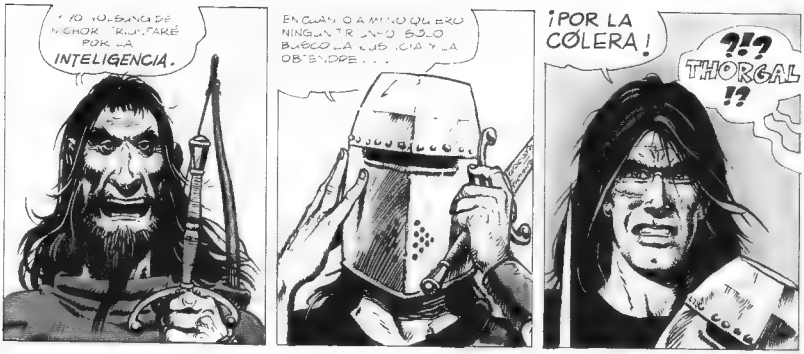
Thorgal es un héroe, sí, un guerrero valiente con la espada y prodigioso con el arco, aunque nunca busca ni quiere la aventura. Su aspiración no es más que una vida sencilla y tranquila con su mujer y los hijos que no tardan en llegar. Hijo de dioses, casado con la hija de un rey, sin embargo no es ambicioso y se conforma con una cabaña, rústica pero agradable, una barca y un caballo, y con ganarse el sustento arando la tierra como cualquier campesino. Es pacífico, bueno y generoso hasta el punto de no emplear nunca la violencia más que cuando es estrictamente necesario y perdonando frecuentemente la vida a sus enemigos. Su pacifismo, que lleva a él y a Aaricia a refugiarse —ocultarse, más bien— del resto de la humanidad en una pequeña isla desierta, y su bondad innata, tan chocante desde el principio entre los brutales guerreros vikingos con quienes se ha criado, es genuino y consecuente, pero tiene sus limitaciones: las que le imponen la ley de la supervivencia y el amor a los suyos. Al contrario de algunos héroes del cómic, demasiado condicionados sin duda por la censura y por el público juvenil al que presuntamente se dirigen sus historias, Thorgal no es en modo alguno, como pudiera hacer pensar todo lo dicho, un héroe blandengue al estilo de los de Victor Mora. Muy al contrario, no dudará en matar por defender su vida y la de los suyos. «Has matado para defenderte, como todos nosotros. La ignominia es la guerra, no el tomar parte en ella», dice a Aaricia, desolada por haber matado a un adversario durante un combate, en *El país Qa*. Cuando, ya bastante avanzada la serie, su mujer y sus hijos se ven amenazados por asesinos sin escrúpulos, en *Loba* y *La jaula*, se embosca y mata a éstos sin contemplaciones, uno a uno, perdonando la vida al último de la partida para que sirva de advertencia a los demás. Thorgal es un personaje con convicciones, incapaz de dañar a una mosca sin necesidad, pero que a la vez asume que vive, muy a su pesar, en un mundo despiadado y cruel, y actúa en consecuencia.

Thorgal es un personaje tanto más especial cuanto que tampoco tiene demasiados puntos en común con los otros héroes de Van Hamme: Tanto XIII como Largo Winch son personajes íntegros, al menos consigo mismos, buenos tipos a los que les gusta, o les gustaría, vivir tranquilos sus vidas y que los demás no vinieran a importunarlos. XIII, sin embargo, no conoce la paz: su existencia está consagrada a una búsqueda incesante, tratando de desentrañar su identidad y su pasado. A Largo Winch, por su parte, le gustan el desafío y la lucha; por eso sucede a su tiránico padre adoptivo a la cabeza de sus negocios, mundo tan peligroso o más que las selvas donde no duda en internarse si ha de ir a rescatar a un amigo. Al contrario que Thorgal, es un personaje que, si bien no busca la aventura, cuando ésta le sale al encuentro, se mete de lleno y se siente a gusto en ella.

Nos encontramos ante un cómic que, pese a pertenecer a un género tan exitoso y agradecido como es el de la fantasía, y al que podríamos catalogar más exactamente como fantasía heroica, es difícil de relacionar con casi cualquier otro ni, sólo quizás, establecerle referentes. En todo caso, está claro que no tiene nada que ver con la rama más exitosa y comercial del género, es decir, Conan y toda la galería de brutos de músculos hipertrofiados, carniceros y escasamente recomendables que han nacido a su sombra. Tampoco tiene mucho en común con las mitologías tolkienianas, aunque beba de las mismas fuentes. En cierto modo, puede tener algún contacto con héroes más apegados, es un decir, al mundo real, tipo caballeros andantes tradicionales.

En realidad, uno de los cómics con los que tiene más puntos en común es *El Príncipe Valiente*; no en vano esta obra maestra ha influído a muchísimos autores de todos los tiempos. Basta ver al protagonista, un guerrero de cabellos negros criado entre rubios vikingos, aunque hijo de dioses —que no de reyes—; a su esposa, la bellísima, hogareña y al mismo tiempo intrépida e inteligente Aaricia, una princesa rubia que deja su reino para formar un hogar con el hombre que ama. Por si fuera poco, ahí tenemos a su primer vástago, durante muchos años el único, el rubio —que no pelirrojo— Jolan, un niño encantador, valiente y habilidoso, que amenaza con hacer sombra, cuando sea adulto, a su propio y heroico progenitor (en *La corona de Ogotai* se nos presenta a su otro yo extraído del futuro, un simpático y apuesto mocetón, ingenioso y arrojado, que nada tiene que envidiar a Thorgal). Sí, no cabe duda que esta familia se parece bastante a la creada por Hal Foster, como se parecen su gusto por la naturaleza, por el mar, los bosques, la caza..., si bien esta última la practican únicamente para procurarse alimento, jamás por deporte.

Sin embargo, al contrario que Val y que otros muchos héroes inquietos que se aburren en casa y que rara vez pueden estarse quietos, Thorgal no aspira más que a lo que aspiran las personas corrientes, a la paz y la tranquilidad del hogar. Lo que para otros héroes célebres es la quintaesencia de la existencia, las aventuras, las peripecias llenas de acción y de peligros, para él no son sino la confirmación de una maldición, el destino único y singular que los dioses le han marcado. Esos prodigios de los que ha sido testigo, esos viajes maravillosos más allá de donde ningún ser humano ha estado jamás, esas aventuras fabulosas que ha vivido no han sido para él experiencias gozosas, sino auténticas pesadillas que ha tenido que arrostrar porque no le ha quedado más remedio, no porque él lo haya deseado. Lo que, después de todo, lo convierte en un personaje más humano, creíble y próximo al lector, ya que las personas normales difícilmente podemos desear vivir las mismas experiencias que los héroes de ficción. La ficción, ya lo he insinuado antes, es sólo interesante en general si los personajes que la protagonizan sufren dificultades y lo pasan mal; los conflictos, los peligros, las tragedias, son sucesos que atraen nuestro interés, mientras que la vida tranquila, sosegada y feliz de los mismos personajes difícilmente resulta digna de atención.


Y YO VENCERÉ DE NUEVO TRIUNFARÉ POR LA INTELIGENCIA.
EN CUANTO A MI NO QUIERO NINGÚN TRONO SÓLO BUSCO LA JUSTICIA Y LA OBEDIENCIA...
¡POR LA CÓLERA!
?!? THORGAL !?

Algunas páginas de *La caída de Brek Zarith*, en las que se ve a Thorgal

En muchos aspectos, Thorgal es un rebelde. No un héroe libertador y desfacedor de entuertos en busca de causas nobles por las que luchar y de tiranos a los que derrocar. Cuando ha participado en tales empresas, lo ha hecho obligado por chantaje, o por salvar o proteger a los suyos. Como fiel reflejo de la época en que fue creado y en la que se han ido realizando sus aventuras, es un escéptico que no cree en las palabras y proclamas altisonantes. No es un revolucionario que pretenda cambiar el mundo, porque sabe que no lo puede cambiar, pero tiene las ideas muy claras sobre la injusticia en la sociedad en la que le ha tocado vivir y a la que rehuye, y procura actuar siempre de acuerdo con su sentido de la justicia y con su conciencia. En *La caída de Brek Zarith*, cuando el flamante rey Galathorn, con quien ha luchado hombro con hombro ayudándolo a recuperar su trono (aunque fuese sólo para rescatar a Aaricia y Jolan de las garras del tirano Shardar) intenta convencerlo para que se quede a su lado, Thorgal le replica: «¿Cómo puede ser legítimo que un hombre reine sobre otros hombres? ¿Qué les importará a tus súbditos haber cambiado de amo? Seguirán siendo súbditos. Aaricia y yo no buscamos el poder ni la fortuna, sino la libertad de poder actuar como nos dicta el corazón. Y esa libertad no se encuentra en un reino como el tuyo».

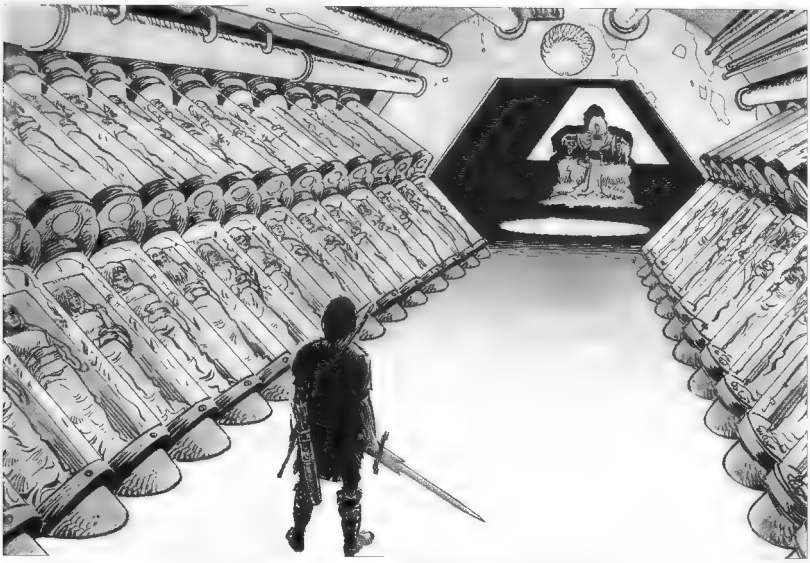
¿ERES, PUES, MI MUJER?
SOY LA QUE TE QUIERE Y A LA QUE SIEMPRE HAS QUERIDO, SHAÏGAN. LA FIEL COMPAÑERA DE TODOS TUS COMBATES Y TODOS TUS PLACERES. SOY KRISS DE VALNOR, LA DIGNA ESPOSA DE SHAÏGAN EL IMPLACABLE.

He dicho antes que Thorgal cuenta con pocos referentes, con escasa relación con otros cómics o historias. Eso es cierto por lo que se refiere a su temática, o al menos en la forma de desarrollar las historias, pero no en cuanto al espíritu que lo anima, pues en ese aspecto está íntimamente unido precisamente con aquel grupo de héroes que nacieron en las páginas de *Tintin* en la misma época y que, fruto de los tiempos, estaban imbuidos del mismo modo de ver el mundo que aquél. Se trata de personajes que, pese a su interés, tuvieron poca trascendencia fuera de las fronteras del cómic francófono, y de los que, sin embargo, llegaron a publicarse en España algunos álbumes: *Buddy Longway*, de Derib, era la historia de un trampero del Oeste americano que se casaba con una muchacha india, Chinook, con quien tenía un hijo, formando su hogar en una cabaña en el bosque, muy al

estilo de Jeremiah Johnson; Jonathan, de Cosey, era un joven idealista que, adelantándose a Brad Pitt, unía su vida a la de los sencillos y sufridos tibetanos, martirizados por los ocupantes chinos; por su parte, *Simon du Fleuve*, escrito y dibujado por Auclair, describía los vagabundeos del protagonista a través de una Francia postapocalíptica, un canto a la vida sencilla y en contacto con la naturaleza que resurge frente a la amenaza de «los de las ciudades», militares fascistas convertidos en nuevos señores feudales que intentan someter a las comunidades libres de campesinos. Todos estos héroes franco-belgas, a los que quizás podríamos añadir el italiano *Ken Parker*, participan, en ambientes, épocas y géneros diferentes, de idénticas aspiraciones de paz, libertad y comunión con la naturaleza, y de la misma actitud y forma de resistirse a los tiranos que amenazan su forma de vida, sean forajidos, soldados chinos, mercenarios futuristas o señores feudales.

UNA GRAN EPOPEYA

Un *handicap* que arrastraba *Thorgal* desde un principio y que reducía su indudable interés era la brevedad de las historias. Estamos hablando de álbumes de cuarenta y seis páginas, lo que en principio da, o daba en otros tiempos y en otros cómics construídos de forma más clásica, para unos relatos bastante densos y extensos. Charlier, por ejemplo, en *Blueberry* o, sobre todo, en *Michel Tanguy*, hacía filigranas con esas cuarenta y seis páginas, el equivalente, si no a una película tradicional de dos horas, sí a un episodio de una hora de una serie de televisión. Pero Charlier y sus contemporáneos usaban mucho texto de apoyo, mucho diálogo y páginas repletas de viñetas,con cuatro tiras por página. Desde los setenta, buena parte de los tebeos de aventuras europeos, y especialmente los de la revista *Tintin* (cuya estética y



Una de las estrategias planificadas por el guionista de su nueva serie gráfica

planteamientos en aquella época, dicho sea de paso, eran ya muy diferentes, cuando no completamente contrapuestos a los del célebre cómic que le dio nombre y a los de la escuela de Hergé, lo que no es una crítica sino una simple constatación) prescindían casi por completo de los textos de apoyo, se recreaban minuciosamente en cada escena y, además, daban más espacio al dibujo aumentando el tamaño de las viñetas y reduciendo a tres las tiras por página en vez de las cuatro tradicionales. En consecuencia, el relato ganaba en agilidad e intensidad pero perdía en duración, de forma que resultaban unas historias muy cortas. Teníamos el planteamiento, muy brevemente el nudo y, antes de que empezáramos a cogerle el gusto a la historia, un apresurado desenlace. Eso perjudicaba especialmente a los relatos épicos, que empezaban y acababan en poco más de media hora de lectura. Esta limitación era, pues, aún más evidente en los álbumes de Thorgal, que resultaban, en sus primeros tiempos, unos relatos muy agradables pero menores que se acababan muy rápidamente, con el agravante de que se trataba de historias completas y no continuaban en el álbum siguiente. Conviene advertir que se trataba de una característica muy concreta de los cómics aparecidos en *Tintin*, pues ya en los de su competidora *Spirou* era normal, desde los tiempos de Charlier y más aún en los setenta, que las historias de corte realista se prolongaran álbum tras álbum si el caso lo requería. La impresión que se tiene, analizando la cuestión de forma retrospectiva, es que Lombard, la editora de *Tintin*, muy innovadora en bastantes aspectos, era a la vez muy conservadora en lo referente a la política de publicación de álbumes. Basta comparar *Comanche*, por ejemplo, la réplica belga al exitoso *Blueberry*, para ver que el célebre cómic de Greg y Hermann no se atrevió a seguir los pasos de su modelo en lo relativo a la creación de grandes ciclos aventureros, limitando su andadura argumental a breves conflictos localizados en torno al rancho Triple Six y sus ocupantes, rehuyendo los planteamientos de mayor aliento épico de su competidora. Para Lombard, al parecer, los álbumes debían ser eso, libros de cómics con su principio y su final que, salvo casos muy excepcionales, no habían de continuar en otro tomo.

Van Hamme, muy hábilmente, se las arregló para convertir lo que en un primer momento era una sucesión de aventuras breves y autoconclusivas en una extensa saga aventurera. A partir del cuarto episodio, *La galera negra* —aunque no fuese completamente evidente hasta el siguiente, *Más allá de las sombras*, en cuyo

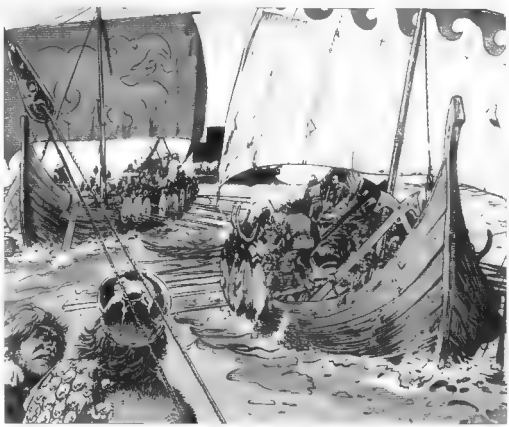
comienzo comprobamos, con satisfacción, cómo se reanuda la historia donde en apariencia había terminado—, recurre al procedimiento de relatos que empiezan y acaban dentro de las cuarenta y seis páginas reglamentarias y sempiternas, pero que tienen continuidad en otra historia en el álbum siguiente. *La caída de Brek Zarith* cierra el ciclo iniciado en *La galera negra*, conformando una auténtica trilogía compuesta por tres historias diferentes, historias que ocurren cada una en un momento y lugar muy determinados, separados entre sí por períodos más o menos largos de tiempo, pero que componen una larga y espectacular epopeya. Van Hamme recurre de forma magistral a la elipsis para explicar lo que ha ocurrido entre un episodio y otro, ahorrándose una inmensa cantidad de páginas que otro guionista menos hábil no habría tenido más remedio que añadir para contar la historia, y logrando ceñirse de esa forma a los condicionamientos editoriales.

Estos condicionamientos no eran ya los mismos varios años después, cuando comenzó *El país Qa*. Este álbum, décimo de la serie y primero publicado en España por Norma —detentadora desde entonces de los derechos de publicación del personaje, del que ha reeditado todos los episodios anteriores—, marca el momento culminante de la serie, en el que la profesionalidad de los autores, crecida episodio tras episodio, se ha convertido en plena maestría. *El país Qa* y al menos los dos episodios que le siguen, *Los ojos de Tanatloc* y *La ciudad del dios perdido* —no tanto así su epílogo, *Entre Tierra y Luz*— componen una obra maestra absoluta del cómic contemporáneo, a lo que contribuye decisivamente que no se trate realmente de una trilogía, como la saga de Brek Zarith, sino de una larga aventura dividida en tres partes, a la usanza de Charlier.

Después de estos episodios, la serie volvería a la tónica anterior, componiéndose únicamente de historias completas que se siguen unas a otras, pero manteniendo líneas argumentales que se prolongan de álbum en álbum. Así, hemos visto crecer a Jolan y cómo desarrollaba sus poderes, hemos visto nacer y también crecer a su hermana Loba, hemos asistido a las idas y venidas de Thorgal, Aaricia y sus hijos del continente a su isla, la partida en solitario de Thorgal y sus peripecias con Kriss de Valnoor... Como en la vida real, los sucesos pasados tienen a menudo consecuencias más adelante, y asuntos que se creían olvidados, como el de la corona de Ogotai, vuelven a primer plano en la serie. Los personajes principales evolucionan y se enriquecen episodio tras episodio, los secundarios aparecen y reaparecen, y cambian con el paso del tiempo como las personas de carne y hueso, haciéndolos más creíbles, más interesantes, más entrañables o más odiosos, según el caso: el oportunista Gandalf, de quien hemos sabido retrospectivamente los motivos de su odio hacia Thorgal; el príncipe Galathorn, noble y honrado, pero condicionado por el trono maldito que tanta sangre ha costado y al que está encadenado convirtiéndose en un ser infeliz; Kriss de Valnoor, despiadada y capaz de las mayores bajezas para salirse con la suya, lo que no le impide sentir una debilidad, cada vez más evidente a medida que avanza la saga, por el héroe, al que acabará, al menos por algún tiempo, convirtiéndolo en su pareja; la joven, impetuosa y trágica Shaniah, cuya pasión por Thorgal llevará a los suyos a la perdición, y cuya presencia, aunque limitada a dos episodios, es una de las más memorables y enternecedoras de la serie; el arrojado y atolondrado Tjall, arrastrado a la traición por Kriss de Valnoor, de la que sólo se redimirá con su muerte heroica salvando a sus amigos; el

¡PERO NO LO PRONUNCIARAS NUNCA MÁS ¡MUERE!
NON!
LA FUERZA QUE HAY EN MÍ ES MÁS GRANDE QUE TUS PODERES, VARTH ¡ES LA FUERZA DE HAYNÉE!
¿¿HAYNÉE??

afable Pie-de-Árbol, que acaba resultando un entrañable viejo verde; el ambicioso y enloquecido Ogotai, prisionero de un mundo que quiso conquistar y que, convertido en dios viviente, quiere destruir entre cataratas de sangre, personaje grandioso y trágico al que es fácil relacionar con el Kurtz de Joseph Conrad y Francis Coppola; su anciano enemigo Tanatloc, que intenta destruirlo para salvar la humanidad, y que, a las puertas de la muerte, descubre horrorizado, como en una tragedia griega, que ha enviado a asesinarlo a su propio hijo; Variay, regente de los xinjins, que ama a Tanatloc y que, como ama aún más a su propio pueblo, desoye y destruye el testamento grabado del que fue su señor y su dios...



Todo ello no hace sino enriquecer progresivamente la saga, tanto más interesante y agradable de leer cuanta más historia, más biografía va dejando atrás. Porque, como en el caso de Blueberry, tenemos la sensación de estar leyendo una auténtica biografía. Repleta de acontecimientos maravillosos y fantásticos, con sus momentos álgidos y sus altibajos, cada nuevo álbum que aparece en el mercado es entusiásticamente recibido por los lectores, deseosos de saber cómo sigue la vida de sus/nuestros héroes.

EL MUNDO DE THORGAL

Hablemos ahora del marco en el que se desarrollan estas aventuras. En los dos primeros episodios vemos huestes de vikingos y bárbaros montañeses, además de esquimales mandados por un guerrero armado y vestido a la usanza de la antigua Grecia, que en realidad no es sino la hija de Slive. Es cierto, sin embargo, que en "Casi el paraíso..." se nos dice que estamos en el año mil, lo que se corresponde más o menos con la época de apogeo de los vikingos; y que en *La caída de Brek Zaritz* la flota invasora vikinga es incendiada con espejos gigantes similares a los utilizados por Arquímedes contra los romanos en Siracusa, hecho que se menciona como ocurrido mil años atrás. Este último dato nos hace ver, además, que nos encontramos en el mundo real, en la Tierra, no en un mundo imaginario o alternativo. Sí, pero no. Y es que ya el tercer episodio, *Los tres ancianos del país de Arán*, acaba de poner claramente de manifiesto que Van Hamme no tiene una preocupación especial por situar las andanzas de Thorgal en una época y región determinada. El ambiente y el atrezo de este álbum son más propios de un relato de fantasía heroica al estilo de Conan que de un relato medieval, y además aparece un grupo de guerreros variopintos, pertenecientes no ya a países distintos, entre ellos un samurái, un guerrero chino, uno africano, otro hindú, etc., sino a épocas diferentes, con algunas armaduras anteriores a las Cruzadas y otras propias de la Guerra de los Cien Años.

Los álbumes siguientes de la serie no harán sino evidenciar que el mundo vagamente medieval en el que se mueve nuestro héroe no tiene mucho que ver con la Historia, aunque sí con las leyendas y los mitos nórdicos. Los vikingos, su indumentaria —a excepción de algunos tópicos cascos con cuernos, especialmente en los primeros episodios—, su religión, su organización, sus usos y costumbres, están retratados de forma creíble y convincente. Pero fuera de su país, nos encontramos con un mundo semibárbaro poblado de señoríos y pequeños reinos de apariencia prefeudal, que sólo parcialmente podemos relacionar con la Alta Edad Media europea, y desde luego muy poco con la tópica versión edulcorada y de colorines que la literatura romántica inglesa y el cine de Hollywood nos han hecho pasar por auténtica. Sólo algunos pueblos vecinos de los hombres del norte son mencionados por su nombre, como sajones y caledonianos, aparte de referencias a algún país lejano como Bizancio. Parece como si Van Hamme y Rosinski describiesen su mundo de forma deliberadamente difusa para irlo amoldando a las necesidades de sus historias y no al revés, como ocurriría de haber intentado realizar un cómic histórico.

Así pues, se toman muchas libertades y utilizan elementos históricos heterogéneos. En *La galera negra* y los siguientes episodios, el reino de Brek-Zarith es un escenario en el que guerreros más o menos medievales coexisten con galeras, galeotes y capataces salidos de *Ben-Hur*, príncipes depravados de *Yo, Claudio*, cortesanos con ropas del siglo XVI disfrazados con cabezas de animales y bailarinas semidesnudas con la piel pintada de azul. El mismo reino y castillo de Brek-Zarith resulta tanto más fantástico cuanto que no se parece a ninguna escenario histórico reconocible, y su ubicación geográfica resulta tan difusa que podría estar prácticamente en cualquier parte.

La saga del país Qa, por su parte, nos presenta dos naciones amerindias que han dado el paso de gigante desde la aldea primitiva a poderosas ciudades estado gracias a los dos hombres dioses (respectivamente abuelo materno y padre de Thorgal) que las dirigen. Van Hamme y Rosinski parecen darnos su propia versión del nacimiento de las civilizaciones maya y azteca, aunque las sociedades que nos describen no se corresponden del todo con lo que sabemos de esos pueblos, sino que toman muchos elementos históricos para ambientar un mundo imaginario a su medida.

En los últimos episodios, tenemos una sociedad salida de la Grecia clásica en *Aracnea*, aunque se explica por tratarse de un mundo cerrado que sigue los usos y costumbres de sus antepasados remotos; mientras que el reino que aparece en *La peste azul*, que cuenta con algunos elementos arábigo orientales, tiene aún menos que ver que ningún otro escenario de la serie con ninguna realidad histórica o geográfica conocida.

De forma muy parecida al gran Hal Foster con *El Príncipe Valiente*, nuestro tándem no hace ni pretende hacer cómic histórico, sino que utiliza la Historia a su conveniencia para dar cuerpo y sustancia a la saga de Thorgal. No utilizan un mundo alternativo o una Edad Hiborea cualquiera, sino que ambientan su relato en la Edad Media, una Edad Media más que difusa e inconcreta pero que, por estar situada en nuestro mundo, nos resulta más próxima, y sus personajes más creíbles y cercanos.

Hay un detalle a tener en cuenta en esta nebulosa Europa por la que se mueven los protagonistas: la ausencia de cualquier referencia a la religión cristiana. En los países nórdicos es comprensible, pues allí reinan los dioses Odín y Thor, pero en el resto, incluso en países visiblemente mucho más al sur, como mucho se hacen vagas referencias a los dioses en general. El cristianismo, históricamente extendido ya por toda Europa hacia el año mil, incluso en la regiones más apartadas y bárbaras, no aparece en *Thorgal* ni por el forro. Sin duda porque los únicos dioses «reales» que aparecen como tales en la saga, dirigiendo a su gusto los destinos de los hombres, son

precisamente los dioses nórdicos, y toda esa mitología ocupa un lugar esencial en el desarrollo de la serie. Cualquier mención al cristianismo habría restado credibilidad y coherencia interna al mundo de *Thorgal*, que se sustenta en buena medida en toda la mitología y el maravilloso despliegue de elementos fantásticos que nutre la epopeya. Por otra parte, el cristianismo pervive hoy en día y nuestro mundo actual está conformado en buena medida por él, mientras que la antigua religión de los vikingos, en parte por haber desaparecido por completo como tal hace un milenio, forma parte de nuestro acervo cultural y mitológico, del que han nacido tantas y tan maravillosas historias desde la noche de los tiempos.

Temáticamente, podemos clasificar las aventuras de Thorgal como fantasía heroica sazonada con muchos elementos de ciencia ficción ambientada en tiempos vagamente históricos. La fantasía tiene como principal materia prima la mitología nórdica, recreada y reinventada por la imaginación desbordante de Van Hamme que, al igual que utiliza a su conveniencia la Historia o elementos históricos para dar cuerpo y color a su saga, se sirve de los mitos escandinavos para desarrollar y enriquecer su propio universo. Un universo en el que Asgard, la morada de Thor y Odín, y la muchedumbre de dioses que habitan en él coexisten no sólo con enanos, gigantes, walkirias, genios, elfos y serpientes gigantes y milenarias,

sino con toda clase de criaturas, seres y prodigios de cosecha propia de Van Hamme. Aunque la fantasía es el elemento principal de la serie, los episodios se decantan a menudo hacia la ciencia ficción en detrimento de la primera, si bien lo más frecuente es que ambas temáticas estén mezcladas en plena armonía. A menudo, se puede considerar el relato como perteneciente a un género u otro en función de la explicación que se le dé al elemento fantástico. Así, por ejemplo, los maravillosos poderes, aún en desarrollo, de Jolan, considerados como mágicos por quienes lo rodean, tienen una explicación pseudocientífica en la transmutación de la materia, arte que los hombres de las estrellas llegaron a dominar por completo, y que el muchacho ha heredado a través de su padre. En algunos episodios, sin embargo, como ocurre en *Los arqueros* o *Loba*, la temática fantástica brilla por su ausencia, convirtiéndose entonces la historia en un simple relato de acción y aventura pura, sin por ello disminuir un ápice su interés.

UN NARRADOR EXCEPCIONAL

Añadamos a todo lo ya dicho que Thorgal es lo que es gracias a su atinada mezcla de fantasía y aventuras, de la idiosincracia de su héroe y sus personajes. Todo ello, con ser significativo, no sería suficiente para explicar su éxito sin referirnos, por un lado, al casi siempre espléndido dibujo de Rosinski y su maravillosa capacidad para recrear mundos y ambientes con absoluta convicción, sin que importe mucho que esos escenarios e indumentarias sean históricamente reales o no, sino que sean sugestivos y creíbles; en una palabra, que den vida al relato. Por el otro, y sobre todo, está la inmensa habilidad de ese señor llamado Jean Van Hamme, un increíble narrador de historias, capaz de hilvanar todos los elementos que introduce en sus relatos, elementos muchas veces poco originales y vistos ya en muchos sitios, pero que coloca y reordena haciéndolos parecer originales; y, especialmente, con esa habilidad para mantener y acrecentar el interés del lector página a página, sin dejar adivinar lo que va a ocurrir y sorprendiéndonos siempre al final. Todo ello aderezado por unos diálogos impecables y precisos que, en pocas palabras, definen y dan vida a la perfección a personajes y situaciones, y que tantas veces nos conmueven en lo más íntimo.

Baste como ejemplo un extracto del diálogo de *La jaula* en el que Aaricia finge no reconocer a su marido, al que mantiene encerrado, despechada por haberla traicionado (bien que a causa de su amnesia) con Kriss de Valnoor:

> *—Ya ves, hombre. No te interesa hacerte pasar por Thorgal, ya que no sé si podría llegar a perdonarle las lágrimas de dolor y de odio que derramaba cada noche.*
>
> *»No sé si podré olvidar algún día las horribles imágenes de esa mujer y mi marido entrelazados en una misma cama.*
>
> *»No, hombre, no te conviene ser él, ya que si estuviera aquí, en tu lugar, ¿cuántos años debería pasar en esta jaula para pagarme mi melancolía y mi amargura?*

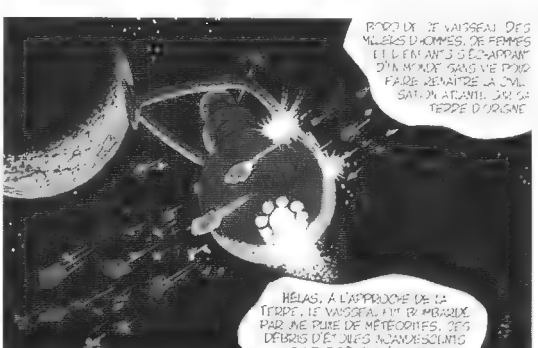
a lo que Thorgal, agarrándose a los barrotes que los separan, pregunta, cabizbajo:

> *—Si estuviera aquí, en mi lugar, ¿qué podría decirte, Aaricia?*
>
> *»Si Thorgal estuviera en esta jaula, ¿qué debería hacer para estrecharte entre sus brazos y decirte que nunca quiso a otra que no fueras tú?*

Y Aaricia responde:

> *Nada.*
>
> *»No tendría que decir ni hacer nada...*
>
> *»Sólo tendría que volver.*

Siempre la palabra justa en el momento justo. Lo que en otras manos sería vulgar, insípido, cursi o aburrido, en las de Van Hamme se convierte en un prodigio de emoción e intenso dramatismo, en una epopeya compuesta por historias inolvidables que seguirán conmoviéndonos con los años, cuando las recordemos o releamos. Eso es sin duda lo que distingue a los autores del montón de los grandes maestros.


ROND DE VAISSEAU DES MILLIERS D'HOMMES, DE FEMMES ET D'ENFANTS S'ÉCHAPPENT D'UN MONDE SANS VIE POUR FAIRE RENAÎTRE LA CIVILISATION ATLANTE SUR SA TERRE D'ORIGINE
HÉLAS, À L'APPROCHE DE LA TERRE, LE VAISSEAU EST BOMBARDÉ PAR UNE PLUIE DE MÉTÉORITES, DES DÉBRIS D'ANCIENS MONDES DÉSINTÉGRÉS QUI PARSÈMENT L'UNIVERS.

CONCLUSIÓN

A mi juicio, una de las principales virtudes de *Thorgal* es, precisamente, su protagonista. Sin ánimo de salpicar este artículo de moralina, creo que es de agradecer, en los tiempos que corren, un cómic protagonizado por un héroe de sus características. La personalidad de Thorgal, casi marciana hoy en día, es tanto más de agradecer en una época como la nuestra, en la que los valores supremos son el consumo desenfrenado y el triunfo económico y social a costa de quien sea y de lo que sea. Ojalá hubiese muchos más héroes como éste. A lo mejor entonces, quizás, sólo quizás, el mundo y las personas que lo formamos y que lo hacemos día a día, seríamos un poco mejores.

Thorgal, ya lo hemos visto, es un cómic que, después de algunos altibajos, sigue conservando una alta calidad y disfrutando del beneplácito del público. Las tiradas de sus álbumes son millonarias, y cada nuevo álbum que se publica —como *Largo Winch* y, sobre todo, como *XIII* – significa todo un acontecimiento que trasciende las fronteras del medio. Tenemos Thorgal para rato, y mientras el interés y el talento de sus autores no decaiga, y todo parece indicar que aún les queda mucha cuerda, la serie tampoco lo hará. Sean historias autoconclusivas o largas sagas, seguiremos esperando con gran interés los siguientes episodios.

Que vosotros lo disfrutéis, y el que suscribe también.

© 2002, Ángel Olivera

¡LA ESPADA-SOL ES MÍA! ¡EL PODER Y LA FORTUNA SON MÍOS!
BZZZ
BZZZ
BZZZ
BZZZ
¿QUÉ PASA? ¿QUÉ QUIERE DECIR ESTO?
QUÉ LA MAGIA DE ARMA ESTÁ ACOTADA
ES E ARMA PRO ENE DE O RE MUNDO ENC RO COMO FUNCIONA PERO FUE FABR CADA POR HOMBRES NO POR DIOSES COMO OC RRE CON OS HOMBRES LA FUERZA E LA AN MABA NO ES ETERNA

EL GRAN PODER DEL CHNINKEL

José Miguel Pallarés

En numerosas ocasiones la genialidad de un cómic obedece a causas perfectamente definidas e identificables: la innovación artística, hallazgos narrativos, originalidad, guión provocativo... Aquello que nos epata puede describirse con una sola palabra. En este caso concreto se llama oficio. Catorce años después de que esta obra haya sido publicada, el paso del tiempo nos permite clasificarla como una obra maestra. Justificar este adjetivo será el propósito de este artículo.

El gran poder del Chninkel es una obra que se inscribe en el marco de la fantasía. Se trata de una saga autoconclusiva que podemos considerar mucho más ambiciosa que la serie por la que ambos creadores han sido mundialmente conocidos (*Thorgal*). La novela gráfica se lee con suma facilidad, por mérito de los artistas, su intención, envergadura, calidad y desarrollo dista mucho de las habituales asociaciones con obras infantiloides que en algunos despierta la mención de la palabra «fantasía».

LA HISTORIA DEFINE AL PERSONAJE

El equipo creativo de *El gran poder del Chninkel* ha atesorado una gran experiencia, tanto individualmente como trabajando en común. Si el dibujante polaco Rosinski ha acreditado un trazo personal pero capaz de dibujarlo todo, Van Hamme —el escritor— nunca se ha caracterizado por una excesiva introspección en cuanto a los personajes se refiere, porque su oficio consiste en contar buenas historias partiendo de un lugar común fácilmente identificable para ir retorciendo argumentos y sorpresas por partes iguales.

Pese a lo que pudiera parecer, la aseveración anterior no implica que los personajes estén mal trabajados o sean planos. El ilustrador ofrece unas caracterizaciones magníficas y el guionista conoce una verdad: nos definimos por nuestros actos. A diferencia de nosotros mismos —que no controlamos nuestra imagen ante los demás— una creación puede ser manipulada. La duda no precisa de cientos de palabras. No en el cómic. Un gesto, una contradicción, una vacilación pueden ser tan válidas como un monólogo o los textos de apoyo. Y no apartan la atención del lector de la trama. Y es que existe una obsesión básica: narrar una historia.

No hay mejor definición que un hecho. Los autores ya han previsto cuál va a ser nuestra interpretación. Cuentan con nuestra complicidad y comprensión.

En cualquier caso, eso no impide que repasemos algunos de los aspectos más relevantes de la historia.

J'on, el Elegido. En un mundo asolado y escéptico, los héroes puros ya no tienen cabida. Incluso llegaría más lejos: asustan. El pequeño chninkel es un pobre esclavo que obtiene su libertad al quedar como despojo insignificante entre los restos de la batalla. Pese a ser el receptor de la palabra divina y su portador, no termina de tenerlo demasiado claro y oscila entre una creencia torpe (véanse página 31 y 32, en los que dibuja la imagen del dios en el suelo para implorar su ayuda) y la poca convicción que tiene en Maelar, puesto que a él únicamente le apetece vivir tranquilo y sin problemas. Ha tenido su ración de infierno. Se ve impulsado a ser el Elegido más por la fuerza de los acontecimientos que por un empeño personal.

Una historia con seres pequeños y magos y bosques no tiene por qué ser una repetición ad nauseam *de lo peor de* David el gnomo *y* El Señor de los Anillos. *Los creadores de Thorgal entregaron una historia solidísima, una novela gráfica donde, a partir de los elementos característicos del género, lograron erigir una obra inaudita, original, con ribetes religiosos y múltiples niveles de lectura.*

G'wel se convierte en la acompañante del héroe. La joven chninkel ha crecido en libertad y da entereza a un elegido acostumbrado a la sumisión. Aporta la vitalidad y constancia de que J'on carece. Existe amor entre ambos, pero el destino, y los artistas, parecen empeñados en impedir la consumación (el sexo que está a punto de llegar en los momentos desesperados no se consuma: en la balsa, cuando buscan conocimiento en el sabio Sualtam y la tormenta los interrumpe —páginas 63 y 64— o en el No-Mundo, donde nuevamente un inoportuno heresiarca —páginas 123 y 124— lo impide).

Bom-bom, el tawal, acabará desempeñando un inesperado nexo entre Daar y nuestro mundo al final de la historia. Podemos definirlo como el perfecto agonista. Sirve de contrapunto al héroe. Es fiel y sigue al Elegido por un agradecimiento (es otro superviviente en la batalla al que auxiliará J'on). Adorable monstruo patizambo, peludo, primitivo, atento al placer del momento, entrenado para actuar sin pensar, recuerda mucho al hombre (no, no hay humanos en la saga del chninkel) y en una interpretación cristiana —más adelante ahondaré en este tema— vendría a ser San Pedro. No comprende ni entiende. Su momento llegará más adelante: será el recuerdo, la roca sobre la que se cimiente y perpetúe la historia. Aunque esto se intuye, pues apenas nos corresponderá verlo.

Otro agonista será Ar'th, cuyo papel en la historia es limitado. Coadyuva y traiciona. Su traición desempeña un papel muy importante en la historia como vehículo narrativo, pues permite que pasemos de la sede del señor andrógino a la casa de Zembria la cíclope sin precisar una elipsis forzada.

N'om, el heresiarca cuyo pecado —tan lejano en el tiempo pero que tanta ira despertó en un dios rencoroso— pone el acento más amargo en la historia. Su pecado de orgullo, largamente expiado, trajo a los tres inmortales y la tortura para muchos pueblos. Ha tenido tiempo para reflexionar, aceptar su culpa y tropezar de nuevo en un acto de soberbia: alzar un puño contra U'n indicándole lo injusto y desmedido entre su culpa y el castigo aplicado.

Volga, la fogosa multiforme, tiene un sentido del humor bastante molesto. Su intervención permite ofrecer un contrapunto lúdico (la gota de miel entre demasiada hiel). Marginando la

OH, J'ON, TE AMABA TANTO...
¡ESO ES UNA FARSA!
¡SOLTAD AL ELEGIDO!
A SER EJECUTADO PÚBLICAMENTE...
...DE LA MANO DE LOS SEÑORES INMORTALES, A LOS QUE HA OFENDIDO GRAVEMENTE...
¡ESTA PAYASADA YA HA DURADO BASTANTE!

carga humorística y sexual del encuentro en la narración, desempeña un papel importante: ofrece una profecía que es un sendero oscuro y permite que J'on, en un impulso, robe su collar —con el mismo diseño que la imagen de U'n—, lo que permitirá al Elegido realizar ciertos prodigios que cimentan su prestigio como el profetizado que esperaban los chninkels, sin que tales milagros procedan de U'n.

Los tres inmortales están cortados por el mismo patrón. Crueles, egoístas y despiadados. Tienen un sino parecido, creados y unidos por la maldición de U'n y, como es costumbre en Van Hamme, ofrecen un patrón de trabajo en el que tallar la estupidez y sinsentido del poder (que acaba devorándose a sí mismo en su búsqueda de perpetuación). Una de las constantes cuando se aborda el tema del poder por parte de Van Hamme es su futilidad, la incomprensión hacia esa actitud humana de dominar a los otros y su apuesta hacia los personajes que encarnan un deseo de vida tranquila.

EL TOQUE INVISIBLE

Este cómic aporta imaginación, frescura, humor y un sentido trágico que desemboca en un final tan amargo como coherente. Funciona porque Van Hamme cuida el discurso narrativo, aunque esto no debe ser interpretado como una elucubración artística. Su talento como escritor tiene más de artesano que de creador, es un narrador eficaz y veterano que mima lo que el lector no ve. No hay que contarlo todo, ésa es una regla a respetar, pero determinar qué escapa a nuestros ojos y cuándo siempre resulta determinante. Y no es una elección fácil. Ni baladí. Es un gran relojero cuyos diseños pueden ser muy atrevidos o conservadores, pero no pierde la perspectiva: el reloj ha de funcionar.

En estrecha relación con esta apreciación, parece inexcusable señalar su sentido del tiempo. La historia nunca se precipita, ofrece el espacio que precisa la acción. Si trabaja los momentos «bajos» con meticulosidad —aquéllos en los que no sucede nada capital para el devenir de la historia —, es sólo para enriquecer las relaciones entre los personajes, familiarizarnos con ellos, poblar sus motivos y dar cuerpo a ese sustrato invisible que luego, en los momentos álgidos, les va a permitir ser ágiles sin perder un ápice de eficacia. En suma, la tensión dramática queda allanada y aquilatada.

Sus textos no suelen ser extensos. Precisos, sí. Esta narración escueta no es fruto de la casualidad. Existe una contención deliberada, tanto en el contenido de los cartuchos de textos como en los dibujos. Y es que se está eligiendo. Las viñetas no necesitan apelotonarse en las páginas para contar una historia. Nos hallamos ante un escritor pulcro y preciso que ejerce, como pocos, un criterio de selección muy afinado. Lo que se nos muestra y lo que se oculta han sido fruto de una planificación previa.

Y esto puede apreciarse hasta en detalles nimios. Tomemos como referencia las páginas ocho a catorce. Son clónicas en su diseño: planchas de tres viñetas. Y no es un

alarde gráfico lo que motiva esta elección —el dibujo de Rosinski ya es espectacular—: estamos ante una presentación que dirige nuestra mirada con mano de hierro.

En la página ocho se nos presenta primero Daar —tierra asolada por la guerra—, en la segunda se nos anuncia la presencia de los tres inmortales asociándolos con un campo de batalla interminable y en la tercera se marca la convergencia de los dos soles (por cierto, sería curioso ver su rotación para entender la noche en Daar) como el momento exacto de cada batalla, el inicio de una matanza ritual.

En la página nueve se produce la presentación de los rivales: Barr-Find y sus legiones de bronce, Jargoth el perfumado y su escuadra de arqueros volantes, y Zembria con sus amazonas tuertas. En la página diez acerca la visión insinuada y, repitiendo el orden de aparición, nos aproxima a los integrantes de sus ejércitos. En la once nos presenta a las víctimas de cada núcleo guerrero: los chninkles en las legiones de hierro, los tawals como ejército de tierra de los arqueros y las propias amazonas que, con sus mutilaciones autoinfligidas, son víctimas y verdugos de su credo. Después, en las páginas doce y trece, ocultan el truco. Se nos ofrece el mismo cuerpo de página haciéndonos pasar un *splash page* como imágenes fraccionadas para centrar nuestra mirada, ya en la página catorce, sobre los causantes. Habrá un plano general de los supervivientes de cada grupo y a su lado, para identificarlos, se nos muestra un plano americano de los tres inmortales. El esquema se repite en la tira central, con acertado criterio estético, situando en el margen izquierdo a Jargoth. Han conseguido presentarnos, en un orgasmo de arte gráfico y frases contundentes, a todos los integrantes que definen un mundo en guerra perenne. Un escenario complejo —y sus protagonistas— ha sido puesto a nuestra disposición de un modo simple y directo.

¿UNA VISIÓN EVANGÉLICA?

No me atrevería a afirmar que se nos está ofreciendo una versión fantástica de Jesucristo pero las deudas son, cuanto menos, harto significativas. Por supuesto existen referencias a la mitología nórdica, siempre en el recuerdo y las filias de los autores, pues intervienen personajes que beben en esas fuentes. En el fondo, los kolds tienen un parentesco con los enanos, el collar de Volga es un talismán de sabor élfico y el escenario seleccionado para la historia rezuma «ambiente de saga».

De hecho, en su camino detectamos tres o cuatro fragmentos de la biografía de Jesús, a saber: la última cena (página 58), el caminar sobre las aguas (página 116), la presencia de un Judas entre los suyos (ver páginas 109–110) o que los tres inmortales decidan apelar a una autoridad —los venerables de los chninkles de Maelar— que pertenece a su propia raza (lo que recuerda en exceso a la intervención de las autoridades de una Judea arrodillada ante el sojuzgador Imperio Romano).

El hecho de que haya un elegido para redimir los males del mundo supone una mera coincidencia. Pero si desmenuzamos las razones de la ira del dios U'n —los chninkles se apartan del dios que los ha hecho prósperos y empiezan a adorar al heresiarca, su particular becerro de oro, provocando la ira de un dios celoso—, vemos ciertas semejanzas con los castigos bíblicos. Ya estaría dentro de *Los hechos de los Apóstoles* y la iconografía popular del sacrificio en el circo romano, pero esa arena preparada por Jagorth para que los tawals hagan trizas a los chninkles mantienen un paralelismo evidente.

Otra de las deudas con los textos bíblicos es la naturaleza del poder que recibe el Elegido —se ha de recordar que ciertos prodigios que realiza son «prestados» por el collar de Volga y no le han sido concedidos por U'n— y la necesidad de su sacrificio personal.

Las dudas de J'on guardan un parentesco con el de los últimos momentos de Jesucristo en el Huerto de los Olivos, la existencia de un pueblo elegido, la crucifixión en el monte Gólgota y el ajusticiamiento del Elegido también conservan ciertos paralelismos. Tomados individualmente carecen de peso específico, pero en su globalidad otorgan a la tradición judeocristiana un papel preponderante como fuente de inspiración.

CONCLUSIÓN

Las ilustraciones de Rosinski siguen resultando fabulosas. Y útiles. Esto adquiere un relieve especial para mí. No me interesan en exceso aquellos que dibujan fabulosamente. Siempre estuvieron entre mis preferidos aquellos que deseaban contarme historias, los «cuentistas», como me gusta llamarlos. En Estados Unidos se utiliza el término *storyteller*. Permítaseme que no importe tal «palabro». El talento de Rosinski se ha puesto siempre al servicio de buenos guiones. Resulta incuestionable que una historieta entra por los ojos, pero su auge o caída viene determinada por el argumento.

El gran poder del Chninkel da un paso más en la tesis de Van Hamme: no es posible la felicidad entre los hombres. La sociedad presenta más tintes malignos de los que un hombre que aspire a mantenerse íntegro puede soportar.

En esta obra, la amargura, más allá del desenlace, parece un adjetivo óptimo y ajustado. No sólo por su pesimismo vital, sino porque consagra la aceptación de que, por mucho que pugnes y pelees, hay cosas que jamás podrán ser cambiadas. La inmutabilidad del destino que preside el guión nos lleva a plantearnos si, entre bromas y veras, personajes de mitología y referencias judeocristianas, no nos hallamos ante una obra trágica, transitada por el dolor del que pocas veces podemos desprendernos, en el más clásico de los sentido. Parafraseando un título de nuestra rica literatura podría haberse titulado *J'on o la fuerza del destino* sin desdoro alguno.

El libro cuenta con una presentación del gran Toni Guiral. Grande en ideas, capacidad de trabajo y tamaño. Manifiesta en ella cómo casi todo ha sido inventado ya y lo único que puede hacer el artista para crear es asumir tal aseveración como algo real y luchar porque sea la forma en que sea narrada la historia resulta entretenida, nos divierta o nos haga crecer.

Finalmente el hombre necesita que le cuenten historias. Tal vez sean todas la misma. Tal vez la hayamos olvidado y necesitemos que, convenientemente actualizada, nos sea recordada. Acaso la tarea del artista resida en hallar esa única historia generación tras generación para compartirla después.

© 2002, José Miguel Pallarés

MUJERES Y MUJERCITAS: LAS SOMBRAS DE LO FEMINAL EN LOS TEBEOS ESPAÑOLES

Jesús Cuadrado y Colectivo de Comunicación Nutria

A fuerza de escucharlo mil veces, hemos acabado por creernos que la irrupción de los cómics japoneses en España ha servido para acercar al público femenino a la historieta. Puede que sea cierto ahora, pero de siempre hubo tebeos «para niñas» que gozaban de la misma popularidad y los mismos méritos artísticos que los tebeos «para chicos». Y, más aún, esos muchos tebeos para chicos fueron a veces guionizados y dibujados por mujeres que permanecieron injustamente ignoradas.

Hacia 1947, el sello barcelonés Bruguera (fundado por Juan Bruguera Teixidó en 1940, y que cambió su nombre primicial y libertario, *El Gato Negro*, por presiones no confesas del recién instalado gobierno golpista) descubre, o se topa, con el movimiento estético —e industrial— de la llamada Escuela Bruguera de Humor. Aquí despiertan y se afirman los gigantescos historietistas que todos —¿todas?— hemos disfrutado en alguna ocasión, y que lanzan al mercado un imaginario de imposible borradura: Cifré (recuerden, el autor de *El reporter Tribulete*), Escobar *(Zipi y Zape)*, Jorge *(Doña Urraca)*, Nadal *(Pascual, criado leal)*, Peñarroya *(Don Pío)*, Vázquez *(Las Hermanas Gilda)*. Pero, en paralelo, ¿cuántas mujeres hay en esa cuadra artística?

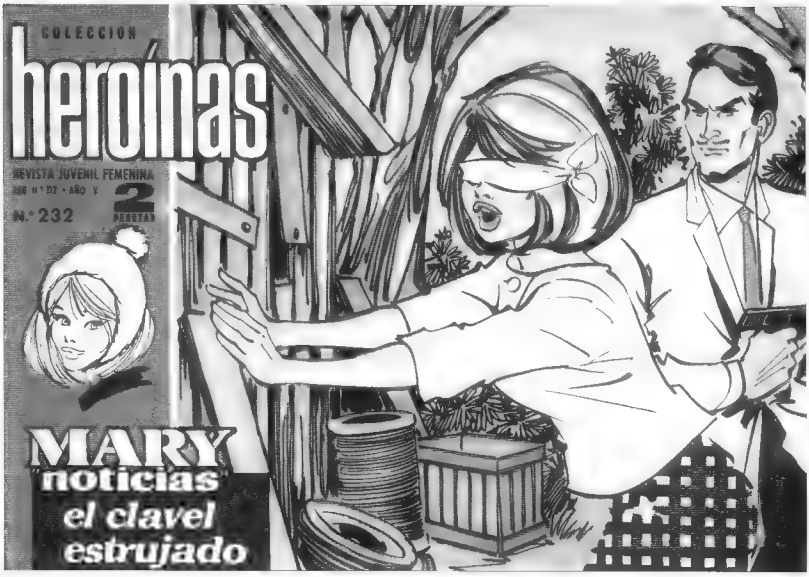
Un algo antes, hacia 1941, el sello levantino Editora Valenciana, fundado por Juan Bautista Puerto Belda (en 1932, pero cuya dirección había retomado su hijo, Juan Manuel Puerto Vañó) mimetiza sus productos y descubre, o se topa, con el movimiento estético —e industrial— de la llamada Escuela Valenciana de Humor. Aquí despiertan y se afirman otros no menos gigantescos historietistas que todos —¿todas?— hemos disfrutado en alguna ocasión: Karpa *(Jaimito)*, Palop *(Bartolo, As de los Vagos)*, Sanchis *(Pumby)*, Serafín *(Doña Tere, Don Panchito y su hijo Teresito)*. Pero, en paralelo, ¿cuántas mujeres hay en la cuadra?

Y antes, en *Pocholo* (1931), tebeo exquisito y rompedor, ¿hay mujeres en su plantilla? ¿Las hubo en *Aventurero* (1935), un título que es el paradigma de lo imposible para casi todo coleccionista? ¿Cuántas autoras hubo en *Macaco* (1928)? Y en *Pinocho* (1925), que dirigió el inmenso Bartolozzi (1908-1950), ¿están ellas?

Con anterioridad, en la publicación que pasó a ser antonomasia taxonómica de las publicaciones con historietas, el *TBO* (impulsado, en 1917, por Joaquim Buigas i Garriga), junto a series archipopulares como *La Familia Ulises* (de Carles Bech y Marí Benejam, en 1944) o *Los grandes inventos del TBO* (1942), ¿cuántas fueron creadas por inspiración femenina?

Y en el campo de los seriales aventureros, esa modalidad italiana y que en España explotó con fuerza en los años cuarenta, y que todos hemos coleccionado o que, si mujeres fuéramos, hemos visto coleccionar a nuestros hermanos, ¿cuántas mujeres escribieron o dibujaron en peripecias tan míticas como fueron —aún lo son—, las de *Roberto Alcázar y Pedrín* (1940), *El Guerrero del Antifaz* (1943), *El Cachorro* (1951), *El Capitán Trueno* (1956).

Como mucho, y en este campo, el del serial aventurero, la mujer estaba de ayudante: es decir, como entintadora del lápiz del hombre-artista (a menudo su propio esposo), como fondista, como rotulista..., ¿acaso como argumentista oculta?



Como Teruel, Gemma Sales existe. Nació en 1945... y yo la he visto. No es un seudónimo: fue una de las creadoras más brillantes de nuestra historieta; y junto a la ensayista del feminismo, pero —*y* también - novelista de quiosco Victoria Sau (1930), trabajó en la serie *Carol* (1969) para el bloque extraordinario de *Azucena*. Pero cuando se inició, lo hizo sin firma y camuflada (¿amordazada?) en las monografías del bloque *Bonanza* (1963). Allí, en los años sesenta; allá, bajo el concepto Edmond un hombre, es decir, la firma artística de Edmundo Fernández Ripoll (1938), están todos los paisajes que ustedes puedan imaginar y que recorrió la familia dueña del rancho *La Ponderosa*. Y, al pasar el tiempo, Edmond siguió en la rutina agencial y, para nuestra suerte, la señora Sales i Amill está aquí: es una de las firmas más delicadas de nuestra Ilustración Infantil y Juvenil; y como Gemma firma.

Porque, ¿a qué responde lo de T. Alzamora que aparece en las viñetas valencianas del serial infantil *Cuentos Gráficos Infantiles Cascabel* (1958)? O, ¿qué es eso de Maytesa? ¿Un complejo de telares? ¿Un pelotazo predemocrático? ¿Ambas cosas? No: son firmas. Son créditos de doña María Teresa, una mujer que nació en Barcelona y que en Valencia murió. Existe: tengo amigos que la vieron; hay testigos que la entrevistaron; yo no pude, pero sí disfruté con su *Yuki*, nuestro *Yuki*, el *Yuki* de todos los niños (¿de algunas niñas también?). Sí, ya sé que *Yuki, el Temerario* (1958) era de José González, un excelente serialista de quien los libros (no todos, sólo alguno) dicen cosas tan buenas como ésta: «González Igual dejó varios episodios excelentes en un serial muy popular, *Yuki, el Temerario*, casi sin marca de ecos ajenos, de una endeble grafía, pero tremolante de ritmo y sabiduría en el encaje inmediato». Don José González Igual, quien nació en 1938, murió diez años antes que doña María Teresa Alzamora Colomer (1938–1995), la autora que entintó, en silencio doméstico, decenas de episodios de nuestro *Yuki*..., mientras cuidaba de la casa de su esposo, don José. Y más en silencio trabajó en indeterminados episodios de otra obra maestra, *Pantera Negra* (1956), un serial hoy famoso en lo mediático porque a su autor, Miguel Quesada (1933), con justicia le han otorgado la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes. La primera distinción, en toda la historia de nuestro país y a nivel estatal, que se concede a alguien

al que se lo reconoce historietista. Claro que la medalla es un poco —y también— de Maytesa.

Ahora bien, en esas industrias creadas por hombres —y para hombrecitos— sí está bien visto que ellas aparezcan en una nueva explosión mercadotécnica de los cuarenta y hasta los sesenta: la corriente de los tebeos de hadas y, más tarde, la de los de romances. Ahí, sí; porque esos temas son... de mujeres —y para mujercitas—; aunque, una vez visto el negocio, también ellos entraron a saco con la saca. Desde los hermanos Badia a Marcelo Guillamón, desde Juan Soler a guionistas como Ramón Ortega, todos —¿para qué citar a un puñado?—, todos se pasan al campo romántico y no siempre con acierto. Algunos, como son intelectuales, con su vergüenza a cuestas se buscan un seudónimo para no contaminarse. Por ejemplo, si la guionista Carmen Santos firma con seudónimo femenino (el de Alicia Romero), su santo esposo, José Antonio Vidal Sales (1921) firma como Alberto Cuevas cuando trabaja en el lote de tebeos femeninos del emblema *Sissi*, aunque más tarde, en 1977, hasta fuera el biógrafo de Santiago Carrillo. (Vidal Sales, más conocido por sus libros de divulgación de la historia, es, por otra parte, un excelente adaptador, y estuvo muy pendiente, siempre, de que se hicieran con respeto los trasvases de la literatura «seria» y ajena hacia los universos infantiles y juveniles. Pero así son las cosas; lo uno no quita la otra.)

Y bien, ¿quiénes, de ellas, están ahí, en los seriales de hadas y en los románticos? ¿O en los tebeos seriados y maravillosos como *Mis Chicas* (1941), *Florita* (1949), *Mariló* (1950), *Sissi* 1958), *Lily* (1962)...?

Bueno, claro, están todas; o casi. Y de ellas, de las dibujantes, sabemos poco. De sus vidas, decimos. Sabemos, sí, de su obra: bastante. Sabemos bastante de su obra, pero no las condiciones en que se realizó. Nuestra historia del tebeo está saturada de ejemplos terribles de cómo trabajaban ellos en la industria saturnal y esclavista. Pero de ellas, de su encarcelamiento, se sabe poco. Muy poco. Las condiciones eran las mismas o parejas: al igual que ellos soportaron el robo de los originales y el latrocinio de los derechos autorales, ellas soportaron el despotismo de los editores y los plagios de decenas de coetáneos y de posteriores. Pero, a diferencia de los hombres, ellas, las mujeres, soportaron algo más: nadie las encumbró, y los coleccionistas jamás se pelearon por un solo cuaderno. Para nosotros, ahí está el mayor oprobio: el silencio, la mudez en el seguimiento de un autor, de una autora.

¿Qué sabemos, pues, de ellas? Así, de un ligero ramillete que elegiremos al azar, ¿qué sabemos?

De doña Carmen Barbará sabemos que nació en Barcelona en 1933. Todos la conocemos por su excelente grafía en el serial

SISSI
Juvenil
¡OH, SI MI SUEÑO PUDIERA CONVERTIRSE EN REALIDAD...!
"LAS ALAS DE LA ILUSIÓN" y "EL SECRETO DE LUIS", maravillosos relatos sentimentales • "LAS AVENTURAS DE SUSAN" "¡SON COSAS DE ANGELITA!" • Y también, canciones, modas...
2'50 PTAS.

Mary Noticias (1962), pero el grueso de los guiones los firmaban hombrecitos (Acedo, Ortega y otros). Y bajo un seudónimo grupal y extranjerizante: Roy Mark.

> *Barbará, Carmen (Carme Barbará i Geniés). Barcelona (Cataluña), 1933. Dibujante. Con larga obra sin recuperar desde el mercado romántico de agencias (Escocia, Francia, Inglaterra, Italia, Suecia), narradora de sabias soluciones en los ritmos abiertos, que se inició en el tebeo feminal* Florita *y que fue muy popular por su serial* Mary Noticias *(1962); dejó más de una joya diminuta en títulos como* Carmencita *(1949), y pasó a la ilustración.*

De María de los Ángeles Batlle sabemos que, como ellos y cuando fue necesario, se comprometió. Y poco más. Pero algo más pasaría porque:

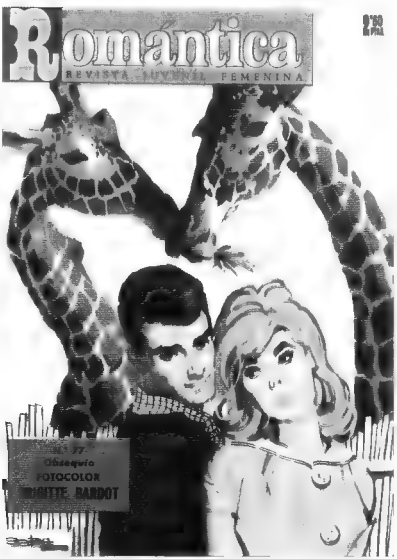
> *Batlle, Mari Ángeles. Cataluña. Dibujante. Colaboradora en la publicación* Pervenir *(1937) que, tras la Guerra Civil, reapareció como asistente del historietista J. Bosch, y ligada al mercado femenino de las cabeceras seriadas, como* Sissi *(sello Bruguera), o de los seriales de hadas, como* Gacela *(Exclusivas Gráficas Ricart).*

De Purita Campos:

Campos, Purita (Purificación Campos Sánchez). Barcelona (Cataluña), 1937. Dibujante. Pintora e ilustradora que se inició, como historietista, a raíz de una frazada de sus dibujos de la moda, invitada por el editor inglés —y guionista— Philip Douglas. Sus series Esther *(para otros mercados,* Patty *o* Peggy*),* Tina *o* Gina *se pasearon por toda Europa con guiones de Andries Brandt o de Frank Elliot (seudónimo del guionista español Ramón Ortega); en España colaboró en varias colecciones de seriales románticos y, ya en los años ochenta, su obra tuvo una popular e inesperada recuperación desde el sello madrileño Sarpe. Autora con gran registro para la tipología, de suave ternura feminal y con una inusual inteligencia para el movimiento de la figura.*

De la inmensa Rosa Galcerán sabemos que:

Galcerán, Rosa (María Rosa Galcerán Vilanova). Barcelona (Cataluña), 1917. Dibujante. Participó como animante en la parte primera del largometraje Garbancito de La Mancha *(dirigido por Artur Moreno en 1945); como historietista diseñó una exquisita iconografía con un valor de presente, incluso para los años noventa y, además, dotó a sus secuencias de una sabia fluidez, de una réplica continua de ritmo interno, de control firme del tiempo en el montaje directo.*



Romántica (cabeceando bero Mundial Barcelona 1961

Y de otro ángel, la López-Roberts, pues que:

López-Roberts, María de los Ángeles (María de los Ángeles López-Roberts y Muguiro). Madrid. Dibujante. Pintora paisajista que actuó como ilustradora para el tebeo semanal Flechas y Pelayos *(1938–1949) con planteamientos estéticos casi escolares —pero de encanto inamovible— en sus páginas de apoyo; autora impecable y reconocible por sus mapas, trajes y escudos regionales, y por sus recortables.*

Pero de Josefina:

Josefina. Dibujante. Autora que así firmó, a lo largo de los años cuarenta y cincuenta, en seriales románticos y de hadas.

Y de Carmen Levi:

Levy (o/y también, Levi) Carmen. Dibujante. Firma habitual en los seriales románticos del sello barcelonés Toray (años cincuenta)

Y de Magda:

Magda (Magda Genestar Luis). Dibujante. Autora que parece próxima a las publicaciones románticas de los años cincuenta (al menos, en el mercado catalán).

Y de doña Carmen Rodríguez:

Rodríguez, C. (María del Carmen Rodríguez). Dibujante. Firma habitual en las cabeceras románticas de los años cincuenta y sesenta.

Bueno, aquí también sabemos que la firma Carmiña, así, a secas, también era de ella. Algo es algo.

Y, de entre las guionistas, a veces, nada:

Lunas, Pilar. Dibujante. Autora que, al menos en los años sesenta, colaboró en las publicaciones dedicadas al romance (Sissi).

A veces, sabemos algo más:

Rodoreda (Maria Victoria Rodoreda i Sayol). Berga (Cataluña), 1931. Guionista. Novelista multigenérica (crimen, erótico, fantaciencia, guerra, oeste, romance, terror), de muy precisas historias, en la literatura de quiosco de los años cincuenta, y hasta setenta, con obra —primicial y reeditada— desde los mercados barcelonés y madrileño; en relación con la historieta actuó como serialista en decenas de episodios de la industria catalana.

(Obra de narrativa popular difundida desde los sellos Antalbe, Astri, Bruguera, Maisal, M. Rollán, Petronio, Producciones Editoriales, Toray.)

Son tan anónimas...

Doña Victoria, por ejemplo: con ella hemos hablado tres veces. Y muy pocos minutos. Está triste e incomunicativa desde hace siete años, cuando murió quien fuera su esposo, el también novelista y guionista don Juan Almirall Erliso (1932–1994). Y la llamamos para que nos perdonara, pues, en nuestro anterior libro, el amarillo, la habíamos olvidado; es más, la confundimos con un hombre: al final de 1996, pensábamos que ella era un heterónimo de Alfonso Rubio Manzanares. Y lo que es peor, lo mismo sostenía más de una fuente documental del Ministerio de Cultura. Pero existía: doña Victoria Rodoreda existe. Ahí, para los de Internet casi no. En un estudio sobre la novela popular de lo fantacientífico se dice, más o menos, que el grueso de seudónimos que se atribuyen a Victoria Rodoreda no son de ella y sí del autor Juan Almirall. En Internet no saben que don Juan estuvo casado con doña Victoria; en Internet no saben que doña Victoria está triste; aún hoy no saben que doña Victoria también escribía mucho, más que don Juan. Nos lo dijo: «Escribía en las noches: hasta las tantas».

En Internet admiten que don Juan se cobijó bajo, por ejemplo, los seudónimos Alice Stanley, Buck Donovan, Cass Overland, Elliot Lander, Harry Templa, Jack Adams, John Randall, Johnny Romano, Juck Hulton, Milton Daunning, Nelson Jefferson, Paul Sepal, Peter Owen, Robert Gray, Rock Chapman, Vic Hasper.

Pero les resulta difícil admitir que doña Victoria pudiera escribir, también refugiada, bajo los divertidos Dagmar Lorn, Dorian Lane, Frank Loman, Ian De Marco, Johan Bergman, John Palmer, John Parker, Lee Cooper, Martha Lyn, Marvic Ros, Robert Delanay, Sandra Marly, Vic Logan, Viky Sandor, Young Lassiter.

Aunque lo de Viky Sandor esté bastante claro. Y más que claro lo de Marvic Ros.

Bien, cada uno con su tema. Y nosotros, al nuestro. En el pasado mayo, allá, en el mostrador de firmas del sello que menos sentido tiene, el Sinsentido, apareció doña Yolanda Almirall Rodoreda, la hija de doña Victoria; y de don Juan, claro. Y traía a su niño, el nieto de doña Victoria. Y traía una novela del Oeste de Vic Logan: «De parte de mi abuela, que si me la firma». Aún no nos hemos repuesto de tan sorprendente gesto. La autora, en el colmo de la humildad, y sobre las páginas de su propia novela, le pide un autógrafo al historiador. Y doña Yolanda, la hija, nos dijo, mirando la página 1084 de nuestro tomo segundo del libro verde: «Es que mi madre no acaba de comprender cómo es que alguien se molesta en recordarla y por qué se escribe sobre su obra con tanto aprecio».

Son así. Con alguna más hemos hablado y sí, así son: humildes, desprendidas, generosas, sensibles; e inteligentes. Mucho.

Son tan anónimas..., a la fuerza: en el diccionario-catálogo de 1992, *Mujeres escritoras* (edición estatal y subvencionada desde la Dirección General de la Mujer de la Consejería de Presidencia de la Comunidad de Madrid), Marisa Villardefrancos no figura en la letra «V»; Patricia Montes no está en la «M»; María de las Nieves Grajales no aparece en la «G»; Corín Tellado ni se asoma en la «T»; por supuesto que a doña Victoria no se la cita en la «R» ni en la «L», de Vic Logan, ¿recuerdan? Sí, Lidia Falcón sí está en la «F», y con más páginas que ninguna otra escritora. La autora del libro, casi lo olvido: Lidia Falcón.

Porque para ellos, la historieta era el trabajo. E, inmersos en él, el ambiente los protegía. Pero, ¿a ellas qué les protegía en su segundo trabajo, el trabajo menos principal, el que va tras el cuidado de la casa?

En el que sería el espacio físico de la literatura, secuenciada en imágenes o no —o en pinceladas—, que observan las mujeres, sin entrar a considerar el destinado a ellas desde el punto de vista editorial o industrial —y en parte y en el todo impuesto—, el ser feminal se ha encontrado, en ocasiones —demasiadas; casi todas— en una muy seria dificultad, dependiendo de las épocas, y ha optado o ha sido forzada, en su revisión del entorno, por prensa escrita, sucedáneos y clásicos de la literatura. Cabeceras como *El Hogar y la Moda* con sus secciones para mujeres, mujercitas, consejos e información de escritores, de novelistas, libros de recetas, moda, conformaron esa única opción...

Por situarnos, viajemos al inicio de los años treinta. *El Hogar y la Moda* está a cuarenta céntimos con veinticuatro páginas hacia los cuarenta, y con ilustraciones, historietas *(Zig y Zag,* por ejemplo; o con su suplemento infantil *Ki-ki-ri-ki).* Los problemas eran los mismos que ahora, como lo denotan la receta para un cutis sin arrugas en Crema Tokalón con asombrosos experimentos químicos de la mano del profesor médico Strejskel (de la universidad de Viena, claro). Podía uno asombrarse con la publicidad de los Establecimientos Madame X que suministraban la Faja Caucholina, que, sin dudar, servía «para marcar la cintura al nivel requerido por la moda«; en Madrid podía adquirirse en Travesía de Arenal, ahí, en el número dos, y en Sevilla no, en el dos no, que estaba en el cuatro de Méndez Núñez; la imagen era la de una estilizada dama Madame X. Luego podían recomendar el libro de gimnasia sueca del doctor Saimbraum en un volumen de ciento sesenta páginas con grabados y fotografías al natural. A la viuda e hijos de P. Nicolau se les podía encargar carbón aglomerado de antracita, que era especial para calefacción, y... cocinas (antonomasia obvia de un ámbito femenino). La Tisana de Aneto lo curaba todo, desde el hígado al mal de la piedra, y la Crema Vegetal San Luis acababa con la anemia (sanar la anemia era otra particularidad femenina: estar al tanto de la higiene y salud de los hijos y de los familiares y personas de edad avanzada. Un médico en casa, y gratis). Y, en efecto, el Caldo Maggi era delicioso, y ya se entregaba en cubitos.

¿Cómo se le anunciaba un descubrimiento o el novelista del año y la oportunidad de toda una vida a un ser feminal que está muy dentro de habitaciones, casas y problemas domésticos, con la misma preocupación por lo que pudiera ocurrir alrededor, pero sin apenas poder ni rozar el exterior? Pues con un lema: «Una mujer los descubrió, mil mujeres los probaron y cuatro millones y medio —lo del «medio» era muy importante...— de mujeres los usan ahora». Este anuncio, a mitad de página, llevaba al mayor de los acontecimientos: tenía la capacidad de adherirse al rostro femenino y dar una nueva belleza, que resistían contra el sol y el viento: eran los Polvos Tokalón.

Patrones a medida para una vida que estaba medida.

Por cien pesetas se adquiría, de la edición de 1931, el *Anuario General de España,* presentado en cuatro tomos, el *Anuario Bailly-Ballière y Riera Reunidos* («... con los datos de todo el comercio industrial de la época»). Se cambiaba el color del cabello blanco con un Aceite Vegetal Mexicano o con el invento maravilloso, para damas con canas prematuras e inesperadas, el conocido como Agua de Colonia Higiénica La Carmela, cuya acción era debida al oxígeno del aire, y esto es textual, cuando antes y hoy sabemos que todo se debe al oxígeno... del aire; y se pedía la lectura de la revista *Lecturas* (1921), otra toma de contacto con la literatura, autores, folletines, y así y encadenándose, culturas de países alejados, todavía considerados exóticos. Y más y más podría ampliarse el universo femenino a lo largo de páginas y páginas que, como hoy, conseguían una perfecta navegación donde se decidía la parte de la magia que o estaba escondida o no era de utilidad, salvo para las horas concentradas de la lectura, la niñez asombrada y una adolescencia que, como siempre, despega los pies para adentrarse en la realidad de lo indescifrable; esto, obviamente, muy romántico y siempre como a la espera.

De izquierda a derecha, portadas de *Lecturas*, *El Hogar y la Moda* y *Mi enemigo y yo*

Ya existía también, y comunicado en anuncios semibreves, la depilación eléctrica con un sistema, por así decir, extraveloz —porque ya el progreso era más rapidez que acierto— en un método del doctor Subirachs Montera. Y hasta lo de la silicona sin silicona, o así, para lo de un busto joven y saludable (o así), con las píldoras circasianas de otro demente, en este caso, el doctor Brun. (Por cierto, en un inciso: años después, allá, en 1941, como el busto circasiano había progresado en su afirmación y alzada, su anuncio gráfico fue censurado por la Jefatura Provincial de Sanidad; fue un 14 de agosto.)

Todas las obras de Luis de Val (1867–1930), como *Ángeles del Arroyo. Un libro para los padres* (1911), pertenecían entonces al fondo editor de Editorial Castro. La Pomada Aspaime, para las componentes de la tribu que ya fueran madres, curaba la tos y la sofocación y las anginas infantiles, y se les pedía a la lectoras que leyeran *Labores del Hogar*. En un texto de estos años treinta, a modo de carta literaria, ella, la mujer, decía: «Completamente curada de mi frívola ligereza, olvidados los orgullos extemporáneos, fui siempre una mujer seria que, marchando al unísono con mi tiempo, supe ser la esposa comprensiva y feliz de un gran sabio, y la madre de unos hijos que hoy son el orgullo de mi vejez». Todo tipo de recetas para el gesto humilde y severo de aceptar tanto una historieta con final conductista como un relato de hadas con colofón moral, y las otras recetas que alimentaban, como los consejos para el hígado de ternera a la marinera y un tratamiento innovador contra la obesidad del doctor Nogués, y consejos y citas como: «Las formas de esclavitud son diversas. La más insoportable es la vejez; la más tiránica, el amor». Para el flujo blanco y sus molestias, veinte irrigaciones de Alum-Sel, ninguna recomendación de visitar a un ginecólogo o, al menos, al médico de cabecera, pero lo que sí se eliminaban eran los callos en todas partes —excepto, ay, en el alma— con el

Cubierta de *La Reina fugitiva*, Barcelona, Bauzá y Roura, 1904

Ungüento Mágico. O el patrón de un abrigo o un vestido entero costaba tres pesetas con sus setenta y cinco céntimos —nostalgia monetaria que recuperamos ya con el euro salvador— y los de camisa de señora de noche, tres pesetas. En la sección *Demandas,* y en el aviso 19.416, una mujer pide el número de febrero de 1930 con sus folletines, y que pagaría lo que fuera necesario. Y, en el postre, una pequeña biografía de Santa Teresa de Jesús: «La mujer más grande de cuantas han manejado la pluma».

¿Y cuáles eran el resto de las rutas que abrían el camino de la curiosidad? Ahí recomendaban *Films Selectos,* que en todo sábado aparecía al precio de treinta céntimos. Si el dolor, no el de la época y su escape social, era agudo y penetrante, Linimento Sloan —el mata dolores que aún vivo está; y con su mostachón de sabio—. Luego, claro, era importante la moda de lo que se llevaba, y como asunto central, la sección Experiencias de nuestras lectoras; para el ama de casa quedaba aprender el punto de remate para las mantas, y el otro escape sería un aparato de radio Superreceptor Crosley, el perfume Tentación y esa incógnita: «La mujer moderna, con razón, contra dolores toma Veramón», sin mencionar, obvio es, contra qué dolores hay que alzar el escudo. Entre las acusaciones denominadas injustas, está el caso de acusar de perfidia a las mismas, y el otro hecho es el asunto de las mujeres que sufren momentos de nerviosismo en los que sacan de sus cabales a los hombres. El otro escape que seguía proporcionando la misma revista (recordemos, *El Hogar y la Moda)* era la colección de narrativa romántica La Novela Rosa (1924–1936), un superventas del sello barcelonés Juventud y antonomasia para el género de romance (en la práctica definió su taxonomía: novela rosa es igual a novela romántica y para público femenino), que para aquel año caminaría, es de suponer, próxima a su entrega 197 (*Úrsula, examíname,* de Juan Aguilar Catena que, en aquel entonces, sus vergüenzas liberaba bajo el seudónimo Oliverio Mon) y hermanada al número extraordinario 249, *Ni siquiera un beso,* de Berta Ruck (es decir, la indobritánica, tan impecable como inmensa, Amy Roberta Oliver Rucker; 1878–1978).

La Novela Rosa, como tal, en su número 62, por poner otro ejemplo no paralelo en el tiempo, avisaba de una historia de Luisa-María Linares (1916–1986), narradora que arrasaba en ventas y que fue hermana de la mucho más interesante novelista Concha Linares-Becerra (y ambas hijas del comediógrafo Luis Linares Becerra; 1887 1931); en esta edición, protegida con una divina portada y, si me permiten, casi inmerecida— del gigante divino Longoria, nos encontramos con *Mi enemigo y yo,* novela de veladura autobiográfica y de viudez prematura de aquel verano de 1936. Al final puede leerse que: «He aquí cómo una lucha de colores decidió el porvenir de una mujer. Quizás algún día pueda continuar el relato de su vida, que es una vida triste, sin amor y sin sol, como una gran llanura castellana en un anochecer». Y, en la contracubierta, la eterna publicidad de máquinas de coser Alfa (líneas finas y elegantes). (Inciso breve y sin cuento avenido: esta historia se publicó en 1940 y con la dedicatoria «A la memoria adorada de mi marido, muerto por España», un recuerdo al oficial de la marina franquista, que su esposo fue.) Y de Rafael Pérez y Pérez (1891–1984) nos anunciaban *Dos Españas. La emocionante trilogía de las gestas del Movimiento.* Ya se mostraba Bayer con silueta de mujer recostada, que para reestablecerse debiera tomar dos doloretas (hasta 1936 la Academia de la Lengua no reconoció el vocablo aspirina).

El material de estas dos páginas, La princesa prisionera, pertenece

Y después, más adelante, *Antoñita, la Fantástica* (con ilustraciones de otro gigante, Zaragüeta), y por Borita Casas (1911–1999), se anunciaba en el número 259 de la revista *Chicas* (1950). (Otro inciso: Borita se llamó Liboria, pero no por ello dejó de ser, junto a Elena Fortún (1886–1952), la creadora de *Celia* (1928), la más grande autora juvenil de esos entonces; y todo parecido con los gafotas de Elvira Lindo no son sólo pura coincidencia.) Allí, en el *Chicas,* todo iba de chicas a chicas, o casi, y se seriaban las historietas de *Julieta Jones* y estaba la sección Rinconcito de Confianza Tortuguita. Y en un relato de Gloria Villardefrancos (hermana de otra inmensa, esta vez la gallega Marisa), *Crimen femenino,* se leía el diálogo «Los hombres se casan para no estar solos»; en una entrevista, José Ramón Luna avisaba que «Las chicas deben ser inteligentes y sensibles. Y si estudian una carrera, mejor que mejor»; una sinopsis novelada y dialogada del filme *Música y lágrimas,* de Anthony Mann (el usaco que casóse con Sara Montiel, ¿recuerdan? O eso dicen); y en la versión del sello madrileño Dólar, ahí, en la citada historieta del estadounidense Stan Drake, *Julieta Jones,* se le recuerda al personaje que en el mar del matrimonio han naufragado muchas.

Así estaban las cosas hace medio siglo. Menos de medio siglo.

Recientemente, un historietista mallorquín, Pere Joan, recordaba la teoría sobre la telepatía femenina que conoció en los años setenta. Al parecer, en sus orígenes ambos, hombres y mujeres, tenían una capacidad telepática. No confundir con premoniciones, con misticismos barriales de telemisoras locales y sus pitonisas, la Lola y las otras, no: la telepatía como habla inmediata. Por lo visto, el hombre, cazador él, mataba al animal y, como la cabeza es lo más pesado y por ello compleja para su traslado, in situ devoraba la masa cerebral y el resto lo despiezaba para el transporte. Esta afición de los tragones para con las circunvoluciones ajenas devino en algún punto de disfunción para la acogida de la arteriosclerosis y demás dolamas, y el hombre fue perdiendo su capacidad telepática, por deterioro cerebral, y así es como quedó aislada la mujer. De ahí muy probamente el hecho, según la misma teoría, que ciertas culturas decidieran taparlas —ojos, mirada, gesto, ademán, ritmo— para que no pudieran comunicarse o leer, ya fueran pensamientos, miradas, gestualidad. Insólita teoría, pero muy comentada y aplaudida en su tiempo. Nada perdemos con retomarla.

En el arte, en la historieta que es la línea dibujada con retorno de palabra, en los libros escritos por mujeres, poco sabemos, en décadas anteriores qué narraban, qué subyacía, qué intentaban comunicar entre líneas y qué número de lectoras-espectadoras eran capaces de recibir más todavía de lo solamente evidente, y lo que se censuró, aquello que no debía ser mencionado, ni dibujado e incluso ni siquiera vivido o ni siquiera pensado o atisbado. Si en el arte, y en lo cotidiano, la mujer ha conseguido mantener algo de aquella capacidad, es muy lógico, y hasta coherente, que en algunos momentos ni siquiera tuvieran la necesidad de nombrar lo que ocurre, o desnudarlo o desvestirlo; que la ausencia de lo que necesitaban para permanecer llegara al papel o a la caligrafía, y que quedara un ejemplo visual a lo Marga Gil, la gran escultora y dibujante, y cuya esencia es esta misma circunstancia: la encriptación de un pensamiento. De nuevo, otro por cierto: Marga Gil fue la hermana menor de Consuelo, la editora de la cabecera *Chicas* que arriba citamos, y la creadora de más de un tebeo exquisito para la fuga de aquella nuestra infancia franquista, varias gemas sin precio: *Chicos* (1938–1955), *El Gran Chicos* (1945–1950) y *Mis Chicas* (1941–1950).

Puede ocurrir que, tiempo después, en una desorientación normal, la puesta en escena del pensamiento femenino tienda a narrar una palabra o línea sin exponer la entraña, pues para qué, pero esto no sería políticamente correcto. ¿Qué tenemos en el arte sino una continua inversión? ¿Qué tiene lo femenino que escape del cuadro, del texto literario para que uno perciba estar ante una autora y no un autor? ¿Alguien puede saber si el violinista que interpreta es mujer u hombre? ¿Se preocupa alguien de la diferencia entre la pincelada femenina o masculina, y es capaz de detectar un pulso distinto o una afirmación del trazo distinta? ¿Puede otro alguien diferenciar, si hablamos de las llamadas novelas de a duro, una del oeste escrita por uno u otro bajo seudónimo? Porque Marcial Lafuente Estefanía (1903–1984), por ejemplificar acá con el más popular y de calle, también fue Cecilia De Araluce (y fue Lucía Carril, y hasta fue María Luisa Beorlegui). ¿Sabe alguien diferenciar en lo inmediato, y en la novela romántica, qué mujer se escudaba o amparaba bajo un nombre de autor masculino? Porque si es cierto que María Luisa Morales (1889–1980), la genial coordinadora de la colección no menos genial Las obras maestras al alcance de los niños (1914), pasó a un segmento de la Historia bajo la viril, es un decir, firma de Felipe Centeno, no es menos cierto que Miguel Arazuri, el autor rompedor en audiencias del serialismo con su *El cuarto mandamiento* (y con *El hipócrita*, o *La segunda novia*, o *Para que nunca lo sepas)* fue muy poco autor y mucho autora, pues Carmen se llamó (uséase, María del Carmen Gutiérrez De Gambra).

En lo culinario, ¿quién aprecia si ella o él elaboró una tortilla de patata con cebolla picadita? ¿Podemos, todos, ponernos ante una viñeta y asegurar que el hombre que narra lo hace desde su experiencia, y que la autora, por lo mismo, también, y que sea esto lo que los diferencia? Al margen de las razones industriales y de las de época —las sociales, las históricas, cuando no antropológicas—, ¿podría una mujer sustituir su nombre por el de un varoncete para de esa forma narrar la aventura sentimental con mayor libertad? Han podido ocurrir muchas cosas, de las que ellas, las mujeres, las mujercitas, todavía no han hablado, pero que sí han transmitido.

Es el mismo problema de hoy en día, sólo que desde otra perspectiva. El asunto de que si se lee o no apenas se sostiene si nadie pregunta de antemano si se mira o escucha, que es en definitiva lo que es la lectura, un mirar las líneas y ser capaz de escucharlas. ¿Por qué no se le pide a un estudiante, al mismo tiempo que se le impone un *Don Quijote,* el haber escuchado algo de Vivaldi, y que debería hacerlo al menos una vez al mes? ¿O a Eric Clapton, o que The Beatles sean obligatorios al menos una vez a la semana? Al menos, John Lennon. ¿Por qué, habitualmente, no pedimos una visita mensual a un Goya cercano, o por qué no exigimos el auscultar los hálitos de la efigies de nuestros parques y saber a quién corresponden y quién las esculpió? Por no hablar del nombre de los árboles mismos del parque mismo, y el conocer quién diseñó los recorridos boscosos, y hasta el nombre del jardinero amoroso como una autoría más. Porque todo, en ciertos casos, es palabra, y también lo es la historieta por esa misma razón.

En la historieta tenemos varios casos de ilustradoras del mundo de las hadas (Pili Blasco, Maria Pasqual, Pilar Mir, tantas...), como si fuera esa la única aventura posible y real a narrar, aventurarse en un mundo espejismo, donde el algo se daba la vuelta y desde donde poder narrar. La aventura incierta del mundo femenino, ya dijimos, estuvo en *Celia*, sí, pero también en los universos de la poetisa Rosalía de Castro. Fueron otras en la literatura de Pardo Bazán, pero se aunaron a un mundo que también se había dado la vuelta, por la guerra misma, la Civil y la anterior, y la otra anterior y todas las otras, y la Segunda Guerra Mundial y

las posteriores —las guerras, sí, en su origen eternamente extrañas a la mujer—, y todas estas circunstancias del mundo del revés enseñando la entraña. Ellas mismas, las pusieron a narrar en dibujos, en palabras, porque para la mujer este espectáculo de la profesión definida, concreta, no ha parecido importarle demasiado. Y es así que han narrado desde siempre y con fuerza, sólo que la amplificación —el medio desterrante, la industria castradora— no ha sido lo suficientemente capaz y sanguinolenta para diluirlas en el tiempo —a través del tiempo—; y en el ahora mismo aún estamos descifrando, desde lo masculino, cuando todavía queda la capacidad de descifrar desde la nada; esfuerzo inútil por el momento, cuando aún las estamos tapando y vistiendo para desnudarlas y/o enseñarlas cuando conviene; es decir, una lectura superficial y cotidiana.

Aventurarse en lo incierto es complicado, pero la historieta, desde sus orígenes, tuvo sus narradoras diferenciadas, y en la actualidad mantiene a un grupo de figuras tan impecables como impactantes: ahí está, todavía, Ana Juan (1961), y está Victoria Martos (1957). Y ya se apuntan y despuntan Mayte Ayala (1969), Cristina Durán (1970), Rocío Del Moral (1974), Claudia Ferreras (1969); y sobre todas y, desde luego, sobre más de los bastantes todos, María Colino (1971).

Y, no lo olviden, ellos las miran como intrusas. Bien, que estén por acá un momento, que se paseen con sus estéticas verticales un segundete, un ratillo; pero nada nos cambiará. Esto de los tebeos es nuestro: de los machos.

Y así seguimos. Aunque, a veces, la evidencia del dato frío desmienta la torpeza histórica. El catalogador Josep Maria Delhom nos recuerda que, entre 1940 y 1970, al menos doscientos títulos de nuestra historia tebeográfica estuvieron dirigidos a la mujer. Doscientos. Ya no están en los quioscos; ni, en su mayoría, en las bibliotecas publicas para el recuerdo.

Y un dato más: tres años después del nacimiento de *TBO*, su editor lanzó el primer tebeo femenino, *B.B.*

Veamos:

B.B. *Barcelona (Cataluña), 1920.* Publicación. *Revista seriada —con destino al público femenino—, en edición de Joaquim Buigas (133 números ordinarios). Pionero en su modalidad, tal y como su editor acotaba: «suplemento femenino de* TBO. *Primer y único periódico dedicado a las niñas en España». En su equipo, al margen de varias firmas anónimas, figuraron los historietistas José de Mena, Opisso, Rapsomanikis, Urda.*

Así es: los hombres hablando de ellas y para ellas. Pero, en la plantilla, ninguna mujer.

© 2002, Jesús Cuadrado
y Colectivo de Comunicación Nutria

BIBLIOGRAFÍA UTILITARIA E INTENCIONADA:

Antonio Martín, *Apuntes para una historia de los tebeos.* Glénat, col. Viñetas núm. 1, Barcelona, 2000.

Jesús Cuadrado, *Atlas español de la Cultura popular: de la Historieta y su uso, 1873–2000.* Sinsentido-Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000.

Antonio Martín, *Historia del Cómic español, 1875–1939.* Ed. Gustavo Gili, col. Comunicación Visual, Barcelona, 1978.

Juan Antonio Ramírez, *El Cómic femenino en España: arte sub y anulación.* Edicusa, col. Divulgación Universitaria núm. 78 Madrid, 1975.

Felipe Hernández Cava, *Papel de mujeres.* Ministerio de Asuntos Sociales, Instituto de la Mujer, Madrid, 1988.

Jesús Cuadrado, *Psicopatología de la viñeta cotidiana (Catecismo neurótico para neoinfantes).* Glénat, col. Parapapel núm. 1, Barcelona, 2000.

MORRISON Y LA JLA: HIJOS DEL REINO

Rodolfo Martínez

... Numerosos proyectos que compartieron el deseo común de restaurar un poco de sentido de nobleza y grandeza en el concepto de los superhéroes, y en cuanto a mí, me siento aliviado y agradecido de ver que el círculo por fin se aleja de la oscuridad y entra a la luz.

GRANT MORRISON
Introducción a *Liga de la Justicia: Pesadilla de verano*

El grupo estrella de DC Comics, la Liga de la Justicia de América, *donde se dan cita los principales personajes de la casa, tuvo uno de sus momentos culminantes cuando, en los años ochenta, Giffen y DeMatteis se tomaron a chacota sus planteamientos y crearon algunos de los tebeos más desopilantes, sorprendentes y divertidos de la historia de los superhéroes. Tras la deconstrucción paródica del título, heredera de la deconstrucción seria que supuso una serie capital como* Watchmen, *parecía imposible volver a edificar sobre aquellas cenizas. Y entonces llegó Grant Morrison.*

Watchmen vino y se fue. Y durante diez años sumió la industria del cómic americano en una de sus crisis más profundas. La lección de Alan Moore, que el cómic de superhéroes era un medio tan válido como cualquier otro para contar una historia de forma adulta, compleja y fascinante, fue desaprovechada para quedarse con lo más superficial de su obra, y los superhéroes dejaron de serlo para convertirse en psicópatas atormentados que sólo se distinguían de los villanos por ganar siempre y dar su nombre a las series.

No es extraño que la primera reacción anti-Watchmen fuera un derroche de banalidad y espectáculo visual gratuito destinado a satisfacer los sueños más húmedos de los adolescentes (y no tanto): hombres y mujeres anatómicamente imposibles mostraban sus encantos en portadas multicolores en las que uno no sabía muy bien si estaban salvando el mundo o exhibiéndose ante él. El guión pasó a ser algo secundario, intrascendente, apenas una excusa para mostrar encuadres vistosos, espectaculares efectos cromáticos o pases de trajes de baño inverosímiles. Es cierto, sin embargo, que unos pocos autores siguieron pese a todo preocupados por tener algo que contar y por contarlo bien: guionistas como John Byrne, Walt Simonson o Peter David, por citar sólo tres. Pero eran un oasis narrativo en un desierto carente de ideas y sin el menor deseo de tenerlas.

Y diez años más tarde vendría la segunda reacción de manos de Mark Waid y Alex Ross. Sin desaprovechar una sola de las lecciones de Alan Moore, ambos crearon el anti-Watchmen definitivo: una historia en la que los héroes volvían a serlo, aunque para eso tuvieran que pasar casi por la extinción. Me refiero, por supuesto, a *Kingdom Come*, que además de ser un perfecto ajuste de cuentas hacia los superhéroes estilo Image es también posiblemente la primera historia posmoderna de superhéroes en formato de lujo: recuperando el pasado, pero contemplándolo sin ingenuidad; volviendo a contar lo mismo, pero conscientes de que el mundo es más complejo, menos confiado, y que los héroes deben ganarse su puesto como tales.

Hija directa de esa «venida del Reino» es la nueva serie de la Liga de la Justicia, que ha tenido a Grant Morrison como su guionista principal (alternándose de vez en cuando con el propio Mark Waid), ahora en el formato más humilde de *comic-book* mensual, y demostrando que el género de superhéroes aún tiene algo que decir más allá de esteroides,

[1] Mark Waid, Fabian Nicieza, Jeff Johnson, Daryck Roberts: *Liga de la Justicia: Pesadilla de Verano*. Ediciones Vid, 1998.

siliconas, anatomías sacadas del cine porno de lujo, pirotecnia visual y psiques torturadas. Que se puede volver a contar lo mismo de siempre, pero haciéndolo como si fuera la primera vez.

DANDO TUMBOS

Desde su primera encarnación, allá por los años sesenta, la Liga de la Justicia ha pasado por todo: de ser el lugar donde podíamos ver juntos a los pesos pesados del universo DC a refugio para personajes de segunda sin colección propia y abocados a la desaparición, pasando por la parodia desenfadada (y a menudo desenfrenada).

Precisamente esa última etapa es una de las más recordadas por los aficionados. Son muchos los que aún suspiran por la Liga de Giffen y DeMatteis (sin olvidar su contrapartida europea de manos de Giffen y Messner-Loebs) y recuerdan con añoranza las ridículas meteduras de pata de Blue Beetle y Booster Gold, o aquel Guy Gardner que tan pronto era un cabeza hueca fascistoide sin otro propósito que salvar el mundo pese a sí mismo y llevarse a Hielo a la cama a toda costa, como un buenazo no menos cabeza hueca y dispuesto a compartir unas oreos con leche con J'onn J'onnz y el Capitán Marvel.

«Todo lo bueno se acaba», que dice el viejo proverbio, y aquella época llegaría a su fin a principios de los noventa en medio de un pandemónium argumental que dejaría a la Liga descabezada y con gran parte de sus miembros dando tumbos de un lugar a otro del universo DC sin saber demasiado bien qué hacer.

En los años siguientes habría varios intentos de reconstruir el supergrupo, abandonando la línea paródica de Giffen-DeMatteis-Messner Loebs y tratando de presentar al público un cómic de superhéroes más al uso.

Superman daría la revalida a uno de estos intentos. A raíz de la saga *Panic in the Sky*, desarrollada en las colecciones del Hombre de Acero,[2] nacería una nueva Liga de la Justicia bajo la batuta de Dan Jurgens. Esta nueva encarnación de la JLA pasaría varios meses sin pena ni gloria y sería oficialmente desbandada poco después de la muerte de Superman (por entonces líder oficial de la Liga) a manos de Juicio Final.

Tras eso pasarían varios años en los que la DC se las apañaría sin un supergrupo «supremo» hasta que, bien entrado el 96, se empezarían a dar los primeros pasos para el lanzamiento, otra vez desde el número uno, de un nuevo título dedicado a la Liga de la Justicia con el sencillo nombre de *JLA* y con Grant Morrison como principal guionista de la serie.

Poco antes de eso, el pistoletazo de salida lo daría Mark Waid ayudado por Fabian Nicieza quienes, en la miniserie de tres números *A Midsummer's Nightmare (Pesadilla de Verano)*, establecerán la formación central de lo que será esta nueva Liga de la Justicia de América. De hecho, a lo largo del nuevo título mensual, las sagas escritas por Waid alternarán con las de Morrison, sin que por ello se resienta la unidad temática de la serie.

EXPURGANDO NEUROSIS

Grant Morrison había desembarcado en la DC a mediados de los ochenta, fruto de la misma invasión británica cuyos máximos exponentes habían sido hasta entonces Alan Moore y Neil Gaiman. Como ellos, Morrison eligió un personaje menor (y en aquellos momentos sin serie propia) para hacer de él su bandera. Y tengo que reconocer que durante sus primeros diez o doce números al frente de *Animal Man* hizo un trabajo más que meritorio. Tras eso debió de decidir que ya estaba bien de hacer el canelo contando cosas que tuvieran coherencia y que había llegado el momento de demostrar

[2] VV. AA., *Superman: the Man of Steel*, núms. 9-10; *Superman*, núms. 65-66; *The Adventures of Superman*, núms. 488-489, *Action Comics*, num. 675. DC Comics. Nueva York. marzo/abril 1992.

que él no era menos «genio» que sus compatriotas. Dicho y hecho: embarcó al pobre Animal Man en una saga cada vez menos carente de sentido en la que las posibilidades de encontrar una salida (no ya coherente, sino mínimamente digna) a la situación iban disminuyendo de un número para otro. Al final, justo antes de dejar la serie, Morrison reconoció su derrota haciéndose aparecer a sí mismo como un personaje en el propio cómic[3] y pidiéndole disculpas a sus criaturas —y de paso, suponemos, a los lectores— por el berenjenal en el que las había metido. (Y es curioso que, más o menos por las mismas fechas, Steve Englehart hiciera algo muy parecido después de una etapa especialmente penosa al frente de *Los Cuatro Fantásticos*, pidiéndole perdón a Franklin Richards y deseando que el próximo guionista lo hiciera mejor que él.)

Al mismo tiempo, la DC decidió darle un cheque en blanco y lo puso al frente de otra serie: *La Patrulla Condenada*, algo así como el grupo oficial de *freaks* dentro del universo DC. Intoxicado, suponemos, por la libertad creativa que se le concedía, Morrison debió de creer que eso de contar historias que tuvieran sentido era para pusilánimes y durante toda su etapa al frente de *La Patrulla Condenada* se dedicó con auténtico entusiasmo a expurgar de toda lógica interna sus guiones mientras derramaba alegremente sobre nosotros, sufridos lectores, una amplia selección de sus más escogidas neurosis personales.

Para rematar tan gloriosa ordalía decidió que había llegado el momento de escribir la historia definitiva de Batman. Ni corto ni perezoso, con la ayuda de Dave McKean, dio a luz en *Arkham Asylum* una historia tan incompetentemente narrada que la mitad de las veces cada página era un callejón sin salida narrativo. Por no mencionar que el dibujo de McKean parecía estar contando una historia y las palabras de Morrison otra bien distinta, que sólo a veces (y suponemos que por pura casualidad) se encontraban en alguna viñeta ocasional. La incompetencia del guionista escocés en ese cómic es tal que, no conforme con hacerle decir de forma explícita a su personaje cuál es la moraleja de la historia, no tiene la decencia de esperar a que ésta acabe para decirlo. Prácticamente en las primeras páginas del tebeo se nos desvela que la clave de éste es el miedo que Bruce Wayne tiene de entrar en Arkham y encontrarse como en casa.

[3] Umberto Eco, *Apostillas a* El nombre de la rosa, pág. 57. Circulo de Lectores. Barcelona. 1997.

Curiosamente, estas obras elevarían varios puntos el prestigio de Morrison entre cierto sector de la crítica. Recuerdo hace años cómo un sesudo analista del tebeo recomendaba *Arkham Asylum* argumentando que «no era un cómic de superhéroes, aunque lo pareciese», y además (¡oh, grandioso hallazgo!) «estaba escrito por un inglés». A estas alturas supongo que no debería sorprenderme ese esnobismo intelectual que hace que una historia incomprensible sea tomada por profunda o que se ensalce un cómic simplemente porque usa técnicas gráficas propias de otros medios, como si la técnica elegida (y no la utilización de ésta) bastara para dar fe de la calidad de una obra.

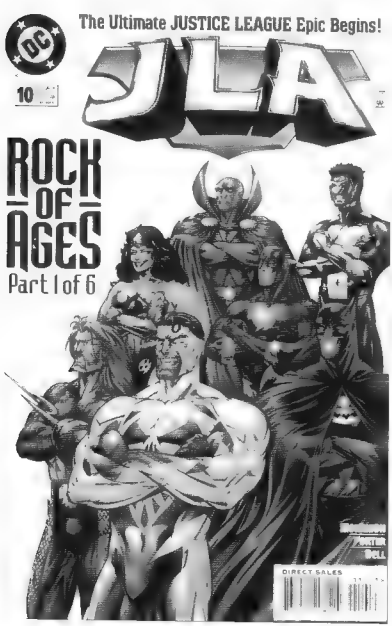
BACK TO BASICS

Con estas premisas no es extraño que durante varios años uno le perdiera deliberadamente la pista a Morrison. Cuál no sería mi sorpresa entonces al encontrarme con que poco quedaba del antiguo Morrison en el guionista de esta nueva JLA. Superadas sus ínfulas de «geniecillo británico», pero sin renunciar a los toques sombríos que se habían ido convirtiendo en su marca de fábrica, Morrison parece haberse encontrado a sí mismo como autor en la *Liga de la Justicia*. Aunque no oculta su evidente querencia por Batman (al que convierte paradójicamente, ya que carece de poderes, en el miembro más peligroso de la Liga) demuestra que también sabe cogerle el pulso a personajes menos oscuros: su caracterización de Supermán y el Detective Marciano es impecable, al igual que lo son las más desenfadadas de Flash, Green Lantern o el nuevo Green Arrow.

El equipo que compone esta nueva JLA se vertebra, por un lado, en los pesos pesados de Universo DC (Supermán, Batman, Flash, Wonder Woman, Aquaman y Green Lantern) y por el otro en una pléyade de secundarios, algunos sin serie propia, pero la mayoría con una larga trayectoria en la historia del cómic: Plastic Man, la Cazadora, Steel o el Detective Marciano (el único personaje presente en todas las encarnaciones de la Liga de la Justicia) son algunos de ellos.

El elegido para dar la réplica gráfica a Morrison es Howard Porter, dibujante no especialmente vistoso y con cierta manía por las composiciones anatómicas forzadas (por no mencionar su curioso empeño en hacer que sus mujeres parezcan ligeramente bizcas, lo que sorprendentemente les da cierto atractivo) pero cuya narrativa gráfica es en general limpia y sin complicaciones, y permite seguir la historia prácticamente sin ayuda de los textos.

Si me permiten la digresión, siempre me ha resultado curioso el que a menudo se olvide que un dibujante de cómic debe tener, ante todo, un buen dominio del *story-telling*, más allá de que sea capaz de ejecutar un dibujo hermoso o impactante. La prueba de fuego de cualquier tebeo es tan simple como ojearlo sin leer los textos. Si al acabar la historia uno ha sido capaz de seguirla y comprender lo que ocurría, el dibujante ha aprobado. Si no hemos sido capaces de enterarnos de lo que pasaba, entonces estamos ante un individuo que puede ser un gran artista, no lo dudamos, pero no es un buen dibujante de cómic. Porter pasa con buena nota esta prueba de fuego, y si bien no será nunca considerado uno de los «grandes», sí es un narrador gráfico competente.



Como decía más arriba, Morrison no renuncia a los toques de oscuridad (y a veces de auténtica locura) que se habían ido convirtiendo en su marca de fábrica durante su etapa al frente de *Animal Man* o la *Doom Patrol*. La diferencia es que ahora, todos esos elementos están al servicio de lo que narra y no son el sustento único de la trama. Morrison es, por fin, consciente de que está contando una historia para un público y nunca pierde de vista lo que está narrando. Incluso a lo largo de una historia con elementos tan distintos como es *Rock of Ages* (números 10 al 15 de la edición americana), en la que asistimos a conjuras de supervillanos, viajes en el tiempo, futuros alternativos, mundos poblados por dioses, viajes interminables y paradojas temporales (sin olvidar los planes triunfantes de un Darkseid que consigue conquistar la Tierra), no nos perdemos jamás y el guionista es capaz de cerrar la trama sin dejar cabos sueltos y sin que los acontecimientos nos parezcan forzados: todo se desarrolla de una forma natural, fluida, como si no pudiera ocurrir de otro modo.

Al mismo tiempo, el guionista escocés demuestra que es capaz de manejar simultáneamente cerca de una decena de personajes caracterizándolos todos de una forma precisa y adecuada, no importa que sean secundarios o principales. Es capaz de dotar de un humor absolutamente surrealista a su visión de Plastic Man, su Supermán rebosa nobleza sin resultar repelente, y su Batman es posiblemente una de las encarnaciones del Señor de la Noche más conseguidas que he visto en mucho tiempo.

SUPERHÉROES POSMODERNOS

Y la clave para que Morrison se haya convertido, de un escritor pretencioso y fallido, en un guionista de pulso firme, posiblemente sea su renuncia a «revolucionar» el medio y su excelente asimilación, no sólo de los elementos que a mediados de los ochenta estuvieron a punto de dar un vuelco al tebeo de superhéroes, sino de todas y cada una de las características que, a lo largo de su historia, han hecho de este tipo de cómic

lo que es. En esta *JLA* de Morrison está presente la sombra del *Watchmen* de Moore y Gibbons o del *Dark Knight* de Miller, pero también la del *Green Lantern/Green Arrow* de O'Neil y Adams, o *Los Vengadores* de Thomas y Buscema. En otras palabras, Morrison ha pasado de intentar ser un «artista» a convertirse en un artesano eficaz que no renuncia a narrar lo que quiere, pero sin olvidar nunca que está narrando para alguien. Prefiere contar una buena historia y contarla bien (jugando ocasionalmente, aquí y allá, con los límites de la fórmula superheroica) a dar rienda suelta a sus veleidades de superestrella, como hizo en el pasado.

En cierto modo, sus propias palabras lo confirman. Su texto introductorio a *Pesadilla de verano* no puede ser más explícito. Es curioso que el que antaño fue uno de los abanderados de la llamada «Época Oscura», donde «el optimismo no pudo con el paquete, y los personajes disfrazados fueron desenmascarados como criaturas con fallas y problemas», reconoce ahora que esa década que «empezó como una era de experimentos audaces y temas adultos, pronto dio de sí y se volvió repetitiva», convertida en «una oleada de dementes estirados, incapaces de sonreír».

Ese texto es una declaración de intenciones bastante evidente por parte de Morrison. Cuando habla de que «el énfasis en cuanto a heroísmo y esperanza está ligeramente matizado con una paranoia saludable», o dice que los nuevos héroes deben «justificar su existencia en un mundo más sofisticado y desconfiado», nos está dando pistas de por dónde va a ir él mismo, de cuál es el camino que piensa seguir en su visión personal de la Liga de la Justicia. En cierto modo, hace buenas las palabras de Umberto Eco cuando afirma:

> *La respuesta posmoderna a lo moderno consiste en reconocer que, puesto que el pasado no puede destruirse —su destrucción conduce al silencio—, lo que hay que hacer es volver a visitarlo: con ironía, sin ingenuidad.*

Teniendo en mente esas palabras y aplicando a la historia reciente del cómic americano la teoría de los ciclos en la literatura (de clasicismo a vanguardia y de ésta a posmodernidad, de la que surge un nuevo clasicismo), es fácil ver que Morrison, ignoro si conscientemente, se sitúa a sí mismo entre los posmodernos, sin renunciar a las lecciones de la vanguardia pero recuperando lo clásico con una mirada que ya no puede ser inocente (y de paso corriendo un tupido velo sobre su etapa como representante de la modernidad, como si fuera consciente de que hay tropezones que es mejor no mencionar).

Watchmen es la obra de vanguardia, el tebeo que juega con los límites del tebeo, el cómic que, conociendo a la perfección todas y cada una de sus reglas da un paso más allá, se acerca peligrosamente al abismo, retrocede justo antes de caer y expone ante todos la desnudez del emperador. Sus epígonos, como sucede casi siempre, no comprenden el sentido de ese último paso atrás y se despeñan alegremente por un abismo lleno de personajes neuróticos e incomprensibles y sustituyen lo increíble de la fantasía pura por lo más increíble aún del realismo exacerbado, caricaturesco.

Kingdom Come supone la llegada de lo posmoderno. La mirada sobre el pasado, asimilando las lecciones de la vanguardia. Aceptando que las cosas no pueden volver a ser las mismas, comprende también que el pasado está ahí y debe ser asimilado, no rechazado. En ese sentido, la *JLA* de Morrison es hija indudable de *Kingdom Come*: un cómic que, ante todo, aspira a narrar, a entretener, que mantiene a los héroes como héroes pero que se aproxima a ellos sin ingenuidad.

[1] Umberto Eco, op. cit

No es sorprendente que, a lo largo de los más de cincuenta números que lleva esta Liga de la Justicia, los guiones de Morrison se hayan ido alternando con los de Waid sin que la serie se resienta lo más mínimo por ello. Ambos comprenden a la perfección lo que están haciendo y la transición de uno a otro se hace con tal fluidez que, de no mirar los créditos (y de no ser por un ocasional toque de locura o dos) no estaríamos seguros de qué autor ha escrito qué números.

En cierto modo, esta nueva *Liga de la Justicia*, no sé si deliberadamente o por casualidad (aunque uno cada vez cree menos en las coincidencias) se está convirtiendo en uno de los puntales básicos del actual universo DC, un universo que no supo (más allá de ciertas excepciones, como el *Supermán* de Byrne o la *Wonder Woman* de Pérez) aprovechar la oportunidad que le brindaba *Crisis en Tierras Infinitas* para ponerse al día y tuvo que esperar otra década a que llegara una serie considerablemente inferior como *Hora Cero*[5] para convertirse en un cosmos coherentemente amueblado. Hasta cierto punto, la *JLA* es ahora la espina dorsal del universo DC, y no es extraño que le estén saliendo *spin-offs* hasta de debajo de las piedras. Los dos más interesantes son posiblemente la serie dedicada a la JSA y *Young Justice*, que exploran el mismo concepto pero desde extremos cronológicos distintos. La primera reúne a los héroes originales (y en algunos casos a sus descendientes) de la DC, convirtiéndose en campo abonado para reencuentros con viejas glorias y para paseos nostálgicos con el Flash original o el Green Lantern de los años cuarenta. La segunda es el patio de juegos de los *sidekicks* adolescentes de los héroes adultos, un grupo continuamente en cambio liderado por Robin, Superboy e Impulso: extraño e inestable triunvirato formado por la responsabilidad, la rebeldía y la inconsciencia.

EN LAS BRUMAS DEL TIEMPO

En total han sido treinta y cuatro números de la serie regular escritos por Grant Morrison, a los que hay que sumar el *crossover JLA-Wildcats*, la novela gráfica *Earth Two*, la miniserie *1,000,000* (centrada en las contrapartidas de la Liga de un futuro distante) y una de las historias incluidas en el especial *JLA: Secret Files and Origins* 1. Su último número al frente de la Liga sería el 41, en el que concluye la saga *World War III* y donde Morrison cierra con habilidad todos los cabos sueltos que había ido abriendo a lo largo de su estancia en la colección, en una historia convenientemente apocalíptica y adecuadamente épica.

A lo largo de este período, otros guionistas se han ido alternando con el escocés al frente de la Liga. Mark Waid, como ya comentábamos antes, ha sido su sustituto más habitual, pero también nos hemos encontrado historias (generalmente de un solo número) escritas por J.M. DeMatteis, Ty Templeton o Mark Millar.

En cualquier caso, la serie ha mantenido hasta el momento una unidad de estilo envidiable, alternando historias autoconclusivas con sagas de cinco o seis números y siempre respetando el tono que Morrison fue estableciendo en sus primeros números en la serie. En el momento en que escribo estas líneas, Waid ha tomado el relevo como responsable principal de la colección, una elección más que adecuada. Al fin y al cabo, como ya comentamos, esta nueva JLA es hija directa de *Kingdom Come*, y fue el propio Waid quien dio el pistoletazo de salida para la nueva Liga en *Pesadilla de verano*. Rebasando ya al medio centenar de números parece que la JLA goza de buena salud y, salvo imprevistos, es probable que siga así un buen rato.

En cuanto Morrison, ya hace tiempo que desembarcó en la Marvel para hacerse cargo de las series de mutantes. Lo que de bueno o malo haya podido hacer allí ya pertenece a otro artículo y, probablemente, al teclado de otro articulista.

© 2002, Rodolfo Martínez

[5] Dan Jurgens, Jerry Ordway, *Hora Cero: Crisis temporal*. Ediciones Zinco, Barcelona, 1995. Originalmente en *Zero Hour: Crisis in Time*, núms. 4-10, DC Comics, Nueva York, julio 1994.

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números a la(s) revista(s) a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 20.00 € ☐ **STALKER** - 20.00 € ☐ **YELLOW KID** - 20.00 €

Europa: 30.00 € Resto del mundo: 40.00 €

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32 ☐33 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

STALKER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9

☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

YELLOW KID:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TELÉFONO:..... CORREO ELECTRÓNICO:.....

TOTAL €:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

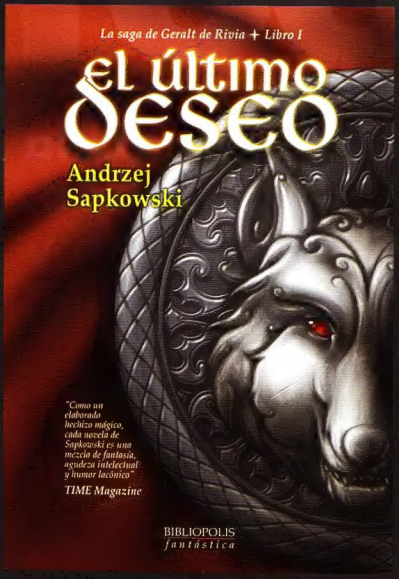
CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
C/. Ausias March, 26, desp. 44
08010 Barcelona

BIBLIOPOLIS
fantástica

¿Qué nos distingue de otras colecciones de ciencia ficción y fantasía?

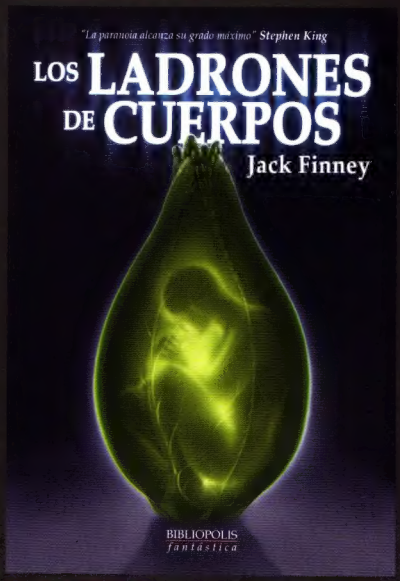
Nuestros títulos


La saga de Geralt de Rivia + Libro I
el último DESEO
Andrzej Sapkowski
"Como un elaborado hechizo mágico, cada novela de Sapkowski es una mezcla de fantasía, agudeza intelectual y humor lacónico"
TIME Magazine
BIBLIOPOLIS
fantástica

El último deseo ♦ Andrzej Sapkowski

Llega a España la saga que ha conmocionado a Europa. Geralt de Rivia, brujo y mutante, se gana la vida como cazador de monstruos en una tierra de magia y maravilla. Una atinada mezcla de géneros (fantasía épica, novela negra, western...), sazonada con humor, cinismo y diálogos sorprendentes, que dan lugar a una narración de gran eficacia y que ha traspasado fronteras.

256 páginas / 16,95 euros



Los ladrones de cuerpos ♦ Jack Finney

Por fin en español, el clásico de invasiones silenciosas. Algo acecha por las noches a los vecinos de Santa Mira, California, robándoles su identidad. El doctor Bennell cree saber de qué se trata, pero la verdad es demasiado espeluznante para encararla abiertamente. Ésta es la historia original en la que se basaron las películas de Don Siegel (1956), Philip Kaufman (1978) y Abel Ferrara (1994).

256 páginas / 16,95 euros

Títulos en preparación

Magia de reina, magia de rey ♦ Ian Watson

Entre las ciudades de Bellogard y Chorny se libra una guerra cíclica y eterna que sigue las reglas del ajedrez.

En alas de la canción ♦ Thomas M. Disch

Desde el Medio Oeste fundamentalista hasta las salas de ópera de Nueva York, Daniel busca algo que desea más que nada en la vida: aprender a volar.

BIBLIOPOLIS ♦ (Luis G. Prado, editor) ♦ www.bibliopolis.org ♦ editor@bibliopolis.org
Tels. 91 564 51 94 y 657 35 60 00 ♦ Apdo. Correos 2.531 28080 - Madrid

2001

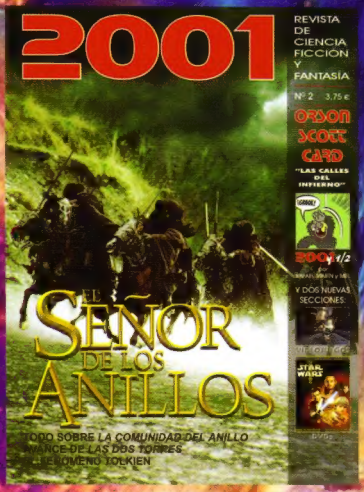
¡la primera revista española de narrativa, dedicada a la ciencia-ficción y la fantasía!

3,75€

¡PARA LEER
relatos de los mejores autores españoles y extranjeros del género

¡PARA ESTAR AL DÍA
con noticias, reportajes y entrevistas!

¡PARA CONOCER
las novedades de cine, TV, música, DVD, libros extranjeros!


2001
REVISTA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA
Nº 2 3,75 €
ORSON SCOTT CARD
"LAS CALLES DEL INFIERNO"
Y DOS NUEVAS SECCIONES
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
TODO SOBRE LA COMUNIDAD DEL ANILLO
LA FURGONETA DE LAS DOS TORRES
EL LEGADO TOLKIEN

¡¡¡SUSCRÍBETE AHORA Y LLÉVATE GRATIS "NUESTROS SEÑORES QUÍMICOS" DE MIGUEL ÁNGEL PÉREZ OCA

www.dosmiluno.com

Avda. Rafael Finat, 34. 28044 Madrid. Tel.: 91·710·73·49 Fax.: 91·705·43·04